平成2年12月10日発行（毎月1回10日発行）第4巻第12号（通巻15号）昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX·FAN
●NEW
野球道Ⅱ
ディスクステーション12月号
ピーチアップ7
世界でいちばん君がすき！
●LIST
ゲームプログラム10本
●㊙情報満載
〈ドラスレ英雄伝説の
特集と水滸伝ほか〉
ゲーム十字軍
●SCOOP
サークⅡ
FRAY
シード オブ ドラゴン
●特別企画
パソコン通信はじめの一歩
MSX turbo Rの詳細追加情報②
●特別付録
大航海時代冒険活劇日記
1990
DECEMBER
520YEN
12

騒然。
新たなる冒険、
Xakの世界に今!
元気!かわいい!ドキドキ!
そんな女の子の恋の大冒険。
「ラトク待ってて…
私、負けない!」
●ビックスケールシナリオ!
Xakを基本に作り上げられた「FRAY」の世界は言うまでもなく壮大。フェアレスの町での登場人物との再会も楽しみのひとつ。
●リアルアニメーション!
VRシステム(Ver.2)搭載の多重スクロールやアニメーション効果により、美しく、よりリアルな画面を演出します。今までには体験したことのないような感覚を味わうことができます。
●コミカルモンスター!
MSXの限界に挑戦したユーモアあふれる動きが特長です。ボスキャラには16パターンものアニメーションをするものも登場します。
●カラフルマジックパワー!
ロッド(杖)による攻撃8種類、スクロール(巻物)魔法11種類。多種多彩な攻撃魔法がバトルシーン中、すべてカラフル・アニメーション。
in magical adventure
FRAY
©1990 MICRO CABIN
聖暦756年、フレイア・ジェルバーンは魔道都市ミルセイアにある魔法学校での
長くて辛い修業を終え、ようやく平和なウェービス国へ戻ってきたところだった。そして、
今思い出すのは、3年前のモンスター襲来の時に出会った少年、戦士ラトク・カートのことばかり。
フレイは真っ先にラトクのところへ飛んで行ったのだが、ラトクは、また新たな冒険の旅へと
出発してしまったばかりだった。ただ一通、近々帰って来るだろう
フレイのために置き手紙だけを残して…。そして、またフレイも危険を承知の上で、
ラトクを追いかける険しく長い旅に出発しようとしているのだった。
MSX2「Xak」
開発の最強スタッフ
●Game Design, Scenario & Programming/中津泰彦 ●Game Design & Graphics/末永仁志
●Graphics/古屋賢三・陣内靖弘 ●Sound/新田忠弘 ●Image Illustration/ここまひ
MSX ONLY!
Special Version
新機種MSX turbo R
MSX turbo R 専用3.5"2DD 5枚組
S-RAM 対応
操作性アップ!
●魔法を使うと、フレイが呪文を叫ぶ!プロローグ&
エピローグはtubo Rスペシャルバージョン!
MSX2 MSX2+ 専用3.5"2DD 4枚組
MSX MUSIC 対応FM音源
S-RAM 対応
12月発売
各¥7,800税別

12 1990 DECEMBER

CONTENTS

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	ディスク(2DD)×2 ♪	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源/ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+ MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、turboRでしか動かないものはMSX Rと表記されています。⑥RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑦セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑧価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

●記事中の価格表記について
とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。
☎03-431-1627

無敵のRPGスクープ第2弾!!

Xak II ［サーク］
Rising of The Redmoon

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
11月下旬発売予定

媒体	2DD ×5 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

NEW VRシステムやこったシナリオ、そして個性豊かなキャラクタたち……。いろいろ斬新なアイデアのヒカる大人気RPGをより深く追求してみることにした。こころして読むのだぞ！

時は流れる……

神が世界を治めていたころ、邪悪の神が平和だったこの世界に戦いを挑んできた。バドゥーという名のその怪物はやっとのことで戦神デュエルによって精神と肉体を分断され、人間界はもとの平和な状態に戻った。
そして、神は世界を3つに分けることで完全に妖魔を封じることにした。人間界、妖精界、妖魔界の誕生である。
しかし、その平和も永くは続かず、人間界に復活した邪神バドゥーを倒すために王家から派遣されたメッセンジャー・ピクシーは、戦神デュエルの末裔であるドルク・カートを探していたが、彼は行方不明になっていた。バドゥー復活のために操られた彼は、復活のときのショックでどこかへ跳ね飛ばされたのだ。そこで彼の息子であるラトクにその使命をたくすことになったのだ。幾多の試練を乗り越えてバドゥーを倒した彼は、生まれ育ったウエービス王国のフェアレスの町に帰っていった。
そして、3年が過ぎた。ラトクは戦いをかさね、立派な剣士になっていた。そんなある日、ピクシーの持ってきた情報に興味をそそられたラトクは、母にその真実をつげることなく旅にでた。バドゥー復活のおりに行方不明になった父、ドルクの姿を見たという情報を追って、北の永久氷壁に近い、港町バヌワへと向かって……。
はたして父はバヌワの町にいるのだろうか？　しかし、ラトクの行方にはとてつもない壁が待ち受けていたのだ。
このようにして父を追いかける旅の途中から始まる『Xak II』。前作にちょっぴりでてきた永久氷壁に近い、バヌワの町を中心に物語はどんどん広がりをみせていく。みんなの期待もゲームの発売に向かってどんどんふくれあがっていることだと思う。
今回はそんな期待に答えて、先月よりもっと深く、Xakの世界にメスをいれていきたい。そんじゃ、スクープ2回目いってみよか！

広大なXakの世界。ここでなにがくりひろげられるのか？（イメージイラスト）

ラトクのはじめての冒険だ

シューティングステージもあった

そして時は流れて

ボローズの森で迷ってしまう

XaK IIはこんなゲームだ!!

今回、MSX版はPC88・98版の後をうけて発売ということになっているのだが、88版の開発がちょいとおくれてしまったために、今原稿を書いている時点ではMSX版の新しいサンプルは届いていないのだ。トホホ……。

開発状況を聞いてみると、基本的に88版と変わらないクオリティで移植してくれているというので、先にもらったサンプルや資料をもとに、マイクロキャビンに直接9つほど質問をしてみることにした。ぶしつけな質問に答えてくれたのはXak IIの企画、ゲームデザイン、88版のグラフィックを担当した柳島さんだ。柳島さんは、MSX用に開発されている『フレイ』の企画や原案の担当でもあるエライ人なのだ。

それではいってみよっ!

Q.1 今回のゲームのウリは?

「前作でも好評だったビジュアル&アクション、それと今回は奥深い◎(「二重丸」と読む!)のストーリーもウリです」

なるほど。前作は他機種版よりもさらにきれいなグラフィックがうれしかった。今回もそれは見られそうだな。

「ビジュアル面に関しては、前作同様の自然な重ねあわせを実現したVRシステムのパワーアップ版、NEW VRシステムを搭載しています。グラフィックのほうも、VRシステムのパワーアップにあわせて立体感のある美しいものに仕上げられています」

VRシステムもバージョンアップして、ジャンプもできるようになったし、多重スクロールはすごいし。もう二重丸。

「そして、注目のシナリオ面では、キャラクタなどによる凝った演出と、練り上げられた脚本がウリです。登場人物も多く出演しますし、1人1人が個性的で、会話をしているだけでXakの物語に引きこまれてしまいますよ。もちろん前作で登場したキャラクタも出ますのでご期待を」

前作のライバル、リューンや逃げちゃったボス、ネクロマンサーなんかも出てくるらしいぞ。また、あのオカマみたいなやつと戦わなくちゃいけないと思うとちょっと頭が痛いけど。

Q.2 XakとIIの関係は?

「前作の『Xak:バドゥー決戦』から、3年後のお話です」

このXakとIIのほかに『フレイ』があるわけだ。

Q.3 今回の冒険の目的は?

「前作で、最後のボス、〝バドゥー〟の手にかかり、行方しれずとなった父のドルク・カートを探すため、だったのですが……」

ってことは、目的がいろいろあとで見つかるということなのかな? こりゃ大変だ。

Q.4 Xak(MSX版)のエンディングに出てきたモンスターはどうなるの?

「エンディングで登場した青白いモンスターは、今回のXak IIでは最後のあたりで登場しますので、楽しみにしていてください」

なんかあいつってけっこう図体でかくて強そうだったじゃん。手ごわそうだな。

Q.5 ボスといわれている四天王ってだれ? なんなの?

「バヌワの町を四方から囲み狙う、妖魔界の王(ボス)たち。しかし彼らの背後には、真の魔王の巨大な影が!」

今回のメインはこの四天王を倒して、真の魔王を倒すことになりそうだね。変身しちゃったりするらしい。はやく見てみたいものだね。

Q.6 シューティングステージはあるの?

「もちろんあります。前作でとても好評だったので、今回も設定しました。今回は、前作で登場したブルー・ドラゴンには乗らず、○▽□○▽□に乗り空を飛びます。ザコもボスもすごいですよ。期待してください」

某シューティングゲームに似ていて、なかなか難しかったシューティングステージ。だって、MSX版は中ボスまで追加されちゃってステージ自体が長くなっちゃってたんだもんね。

でも、○▽□○▽□ってなんだろう?

Q.7 BGMは前作同様かっこいいのかな?

「今回のBGMは前作とちょっとイメージを変えているんですが、とてもよいものに仕上がっています。きっとみなさんの期待通りの音だと思いますよ」

MSXの底力を感じたBGMを今回も聞けるんだと思うとなんかわくわくしてきちゃった。

Q.8 発売日はどうなったの?

「11月の発売を予定しています」

Q.9 そのほかなんか読者に対してメッセージなぞ……。

「マイクロキャビンはこれからも頑張りますから、応援をよろしくお願いします。あと、ゲームに関する感想や意見、要望などがありましたら、どんどんハガキなどで送ってくださいね。それから、サークワールドのアクションゲーム、『フレイ』もヨロシク」

最後はしっかりキメてくれました。しかもちゃっかりフレイの宣伝までしてくれちゃって。話は変わるけど、ユーザーからのアンケートや意見のハガキってほんとにメーカーにとっては貴重な資料になるので、ゲームをプレイしたらしっかりとアンケートを送ろう。スタッフのはげみにもなるんだよ。

たくさんの人との出会い

リューン

ピクシー

シャナ

牧師

ホーン

ジーク

XakIIのウリのひとつによく練られたシナリオがある。そのシナリオを構成するのにひと役かっているのが、たくさんの登場人物だ。ラトクはこのたくさんの人々と出会うことで大きく成長してゆくのだ。

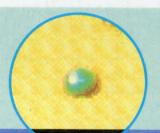
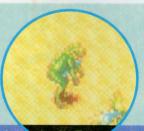
そのなかでも、前作のキャラクタとの再会はラトクならずともうれしくなってしまう。小姑(こじゅうと)みたいなピクシーやライバル意識ムキダシのリューンたちがどんな活躍をするのか、興味のあるところ。とくに、リューンの動きは前作であれだけかき回してくれただけにチェックしたいところだね。

また、IIになって出てくるおニューなキャラクタたちも、それぞれが個性をもっていて、魅力的なのだ。シャナやジークはなんか重大なことを隠しているみたいだし、詩人のホーンは一見おとなしそうだけど、なにかウラのありそうな雰囲気だし、牧師さんはあったかそうな人だし、いろんな人が登場してくるんだなーって感じ。それだけ物語が変化に富んでいるということのアカシかな?

町の人の会話も種類が多くて全部聞くのはちょいと大変かもしれないなあ。でもこれがおもしろいんだよね。

たちふさがるさまざまな敵ども

今回、VRシステムが新しくなって、3次元の考えがとりいれられている。敵キャラも立体感あふれるものになって、動きがハデハデになっているのはうれしいところ。

でも、うれしがってばかりもいられない。敵にも高さの概念が採用されているということは、剣を振る高さによってはこちらの攻撃がまったく当たらないこともあるわけで、アクション要素が強まっているのだ。それから、敵をむやみにやっつけちゃうと"カルマ"がたまっちゃう。このカルマは、たくさんためちゃうとレベルアップできなくなっちゃったりするやっかいなものだ。こまめに教会に通えば平気だけどね、たぶん。

↑グリーン・スライム。普段はおとなしいが、敵を見つけるとガバッと大口をあけて襲いかかってくるぞ

↑ピョンピョン跳ね回るカエルのようなG・トード。猛毒をもっているので注意するように!

↑こん棒をふりまわして襲ってくるモンスター、ゴブリン。RPGでは有名なモンスターだよね。こいつは洞くつのやつだ

↑翼を持った女性のモンスター、ハーピー。体当りと羽針を飛ばす攻撃をしてくるのだ。出会ったら逃げたほうがいい

↑少し大きめのグリーン・スライムっといった感じなのがスピット・スライムだ。攻撃力があがっているので注意

↑長い剣をふりまわしてくるモンスター。動きも素早く手ごわいのがノールなのだ。なんかアブナイやつだなあ

↑アスコノイドは特殊な胞子をだして攻撃してくる巨大なキノコなのだ。前後左右に胞子をばらまくなよなー

↑ゴブリンはいろんなところにでてくるのだが、こいつはボローズの森にでてくるやつで、ちょいと弱いのだ

※8~9ページは、ピクシーとシャナの写真のみMSX版です。ほかはすべてPC88版の画面を使用しました。

はじまりはひょんなことから……

しばられている!!

しばられていたのは森に住む少女、シャナ・タウトゥークだ

港町バヌワを目指して旅を続けていたラトクだが、ボローズの森で迷って途方にくれているところで、魔物によって木にしばりつけられていた女の子、シャナに出会う。シャナの案内でバヌワに付くことができたラトクは、シャナを病院に送り届けたあと、父ドルクの情報を求めて町を回ってみることにした……。

まずは病院をすっぽかして飲んだくれているヤブ医者、バスパを尋ねて酒場へいってみるとしよう。彼はドルクを知っていた。昔、共に王に仕えた仲間だったということも教えてくれたのだ。そして、今の自分では父には遠く及ばないということも。しかし、肝心の居所は知らないという。なにが父に起こったのか？　それも話してくれなかった。武器屋のジークがなにか知っているんじゃないかと言い残して彼はまた酒をあおり始めてしまった。

武器屋だ／　ラトクは急いでジークのところへ向かう。が、ジークはなにも語ろうとしない。過去のことにはふれたくないのだ。なにかあったに違いないが、話してくれない以上どうしようもない。しかたなく店を出ようとしたら、傷ついた武器や防具を手直ししてくれるという。それじゃあということで交換に店で売っているいちばん安い装備を受けとって店を出た。

これからどうしよう……。

町の人が教会の牧師さんが困っているというので話を聞きに行ってみる。ボローズの森を救ってくださいと言われてしまうと勇者の悲しい性格でついつい引き受けてしまったあ／　どないしょー。森に戻るとまた迷っちゃいそうだしなー。っとふと頭に浮かんだのがシャナの持っていたタウトゥークの像だ。あれさえあれば森の結界を解くことができるじゃないか。

シャナのところにいくと彼女はまた意地を張ってラトクに森に行くなという。しかし、頼まれたことをむげにできないと伝えると、彼女もわかってくれたようだ。そして、像を渡してくれた。

森に入るとどこからともなく声が響いてくる。ラトクを待っていたという。とりあえず話を聞きながら進んでいこう。この先のお話は、また来月号でするとしようかなっ／

父のゆくえは？

バスパはなにかを知っているはずなのだが……

うろうろ森の中

森のなかをうろうろしていると重要な人との出会いが……

声に導かれて

どこからか聞こえる声にしたがって動こう

ボスキャラだあ!!

ボスキャラは強力！　どうやってこの攻撃をよけろというんだー！　まいっちゃうな

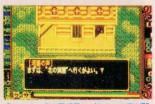
ボローズの森

タウトゥークの像を持っていれば、どこからか聞こえてくる声に従っているだけで迷わずにすんでしまう。

森のなかのモンスターたちは、まだまだヒヨッコって感じの弱いやつらばかりのはずだが、使い慣れた武器を武器屋にあずけてしまっているラトクには厳しい戦いとなるだろう。じっくりと1匹1匹やっつけて経験値をかせごう。そしてある程度経験値がたまったら、バヌワの町に戻って教会へ行くのだ。カルマがたまりすぎると、レベルがあがんなくなっちゃうからね。

道具屋でパンなどを買うのも忘れないように。

森のなかにある大木の上は、実はシャナの住んでいる1軒の家になっている。そこでラトクはシャナの養祖母、ゼミテルの声を聞くのことになる。

そして、ゼミテルの願いをかなえるために北の洞くつへと向かうのだ。そこに待ち受けているのが……おっとここからはまた次号でね／

シャナの家。養祖母のゼミテルの声が聞こえてくる

FAN SCOOP

期待のアクションゲームをいよいよ攻略!!

FRAY
フレイ
In magical adventure

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
turboR専用、
MSX2/2+用とも
12月上旬発売予定

媒　体	2DD×3 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価　格	7,800円

媒　体	2DD×3
対応機種	MSX turbo R
セーブ機能	ディスク/PAC
価　格	7,800円

“フレイア・ジェルバーン”は魔導都市ミルセイアにある魔法学校での長くつらい修行を終えて平和なフェアレスの町へ帰ってきた。魔法学校での修行も愛するラトクと一緒に危険が伴う旅に出るためのものだったのだ。物語はここから始まる……。

ラトクを追って旅立つフレイ

魔法学校で修行を終えたフレイがXakでも登場したあのフェアレスの町に帰ってきたところからゲームは始まる。

フェアレスの町の入口には、いつものおじさんが槍を持ってひまそうに見張りをしている。おじさんが「やあ！フレイちゃん。ひさしぶりだね。いつ見ても元気そうで何よりだ」と話しかけてくる。どう見ても町は平和そのもの。しばらくフェアレスに帰っていなかったフレイは、とりあえず町の中を歩いてみることにしよう。この町はただなつかしい人達との再会だけのためにあるようなので、ゆっくりと町の人達とお話をしよう。町の中を歩きまわっていると細工師が引っ越してきたことがわかる。細工師は人のよさそうな感じの人なので何度か訪ねてみよう。そのうち、看護婦さんの名前を教えて欲しいとお願いされる。3年前に怪我をしたときにお世話になった人の名前すら知らないというフレイ……。人助け(?)のため、とにかく名前を聞きに病院へ行って聞いてこよう。これ以外にもポイントが何か所か存在するので歩いてみるのもいいかもしれない。ある程度会話を楽しんだところで、ラトクの家へ行こう。ラトクは置き手紙を残して1人で旅に出て行ってしまっている。落ち込んだフレイは、なんと町の中で泣き出してしまう。ここで、出かけていたりしてどうしても会えなかった人達が駆け寄ってくる。ライバルのエリスや、みんなに励まされて、やっと旅立ちを決意する。みんなに見送られてフレイはラトクを追うための、長く苦しい旅を始めるのだ。ワクワクしちゃうなー！

Xakでフレイがお世話になった看護婦のエレさんだ

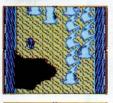
最近になってフェアレスの町へ引っ越してきた細工師のミロークさんだ

あらっ子犬が生まれている。ちゃんと神父さんはあの犬を飼っていたんだね

フレイの恋のライバルのエリス。しらじらしいことを言っちゃって……

おやおやダックさん、何か矛盾したことを言っていますね。信用が落ちますよ！

冒険の前に魔法を確認しておこう

このゲームで使える攻撃魔法は大きく分けて2種類ある。何度でも使えるが攻撃力の低い、ロッドによる魔法。それから1度使うとなくなってしまうがかなり攻撃力のある巻物を使った魔法だ。最初から持っているマジカル・ロッドは威力がないだけに、最初に買うロッドは慎重に選ばないと先がツラいものになる。うまく選べば巻物なんか使わなくても楽に先へ進めるのだ。また途中でもらうテレポートは便利。思わず落下してしまった時に使えば、その場を切り抜けられるのだ。

マジカル・ロッド。最初から持っている。威力はないが、連射できる

アロー2・ロッド。正面には撃てないので抜けてくる敵に注意しよう!

アロー4・ロッド。前方4方向へ攻撃ができる。これも正面には攻撃しないぞ

ファイアー・ロッド。マジカル・ロッドの強化版か。これも連射ができるぞ

ファイア3・ロッド。フレイの前方に3つの炎が飛んでいく。威力はない!

サイド2・ロッド。左右への攻撃ができるようになるぞ。あまり使えない

サイド4・ロッド。左右とななめ前方へ攻撃ができるようになる

ローリング・ロッド。回転しながら飛んでいくので敵にうまく当たるか疑問だ

どのロッドでもパワーをためると、こんなに大きな弾が撃てる

ファイア系の巻物はこのような攻撃になる。見ていて気持ちいいぞ

雷撃系の巻物はこんなに派手だぞ。どんどん使いたくなるのだ

ファイア・ウォールの巻物は、フレイの前方に炎の壁を作ってくれるのだ

ファイア・ドラゴンの巻物は上下から火竜がやってくる

ビック・ウェーブの魔法は画面の下から津波が起こるのだ。迫力あるぞ!

ウォータ・ドラゴンの魔法は、左右から水竜が助けに来る

テレポートの魔法は便利だぞ。町へ戻る以外にも使い道があるぞ!

まずは戦闘のコツをつかもう

フェアレス周辺の平原には、たいして強い敵はいない。しかも数も少ないときているので練習にはうってつけだ! ここでは基本的な戦闘のコツをつかもう。1度スクロールさせてしまうと逆方向にスクロールしてくれない。その点を考えて行動しないと、敵に囲まれたときに痛い目にあう。注意しよう。それにしてもこのステージは短い。他のステージに比べると半分もないという練習用ステージなのだ。ここではなるべくダメージを受けないように切り抜けなくてはならない。それから、倒してもお金が手に入らないような敵は無理して倒すことはない。お金が入るモンスターだけ倒していこう。

気味の悪いサンドマンはフレイが近くに来ると、ムクムクっと地面からはいだしてくる。ということは、近付かなければ戦わないでもいいのだ。お金もほとんど持っていないので、わざわざ相手をすることもないだろう。どうしても倒したい、という人以外は無理に戦わず、さっさと先へ進んでしまおう。もっとも絶対に近くを通らないといけないところもあるけどね。

半透明のこいつはもちろんスライム。唯一お金を持っている貴重なモンスターだ。あんまりいないので、逃げないうちに素早く倒さないといけない。たったの2発で死んでしまうからね。こいつは、まっすぐ下に動いているだけで、動けなくなると左右どちらかに移動する。この時に画面外へ逃げて行く奴がいる。行動を予想しておけば、逃がすというヘマはしないだろう……。

この平原でいちばん大きいこのモンスターは移動しない。だから対策は簡単! 画面にちょっとでも見えてきたら、遠くから攻撃しよう。なにしろある程度まで近付かないとフレイのほうへは攻撃してこないのだから……。それから、橋の向こう側に待ちかまえていることが多いので、攻撃しながら行けば、いくらサイクロプスといえども、ダメージを多少は受けているはずだ……。

となり町のアーザスで情報収集

フェアレスからアーザスの町にやってきたフレイ。このアーザスではいろいろな情報を教えてくれる。あちこちで若い人達ばかりが狙われる誘拐事件が発生していたり、ラトクが誘拐された町長の娘を助けるために旅立ったなどなど。みんなに聞くために歩きまわろう。そんなに広くはないので、あまり時間はかからないはずだ。

先へ進もうとしても門が閉じていて進めない。「だめだめ、町長の許可がないと通せないんだ」と門番に追い返されてしまうのだ。許可をもらうために町長の家へ行こう。町長は誘拐された娘と助けに行った戦士を心配している。ここでわけを話すとアーザス平原に続く門を開けてくれるだけでなく「テレポートの魔法」をフレイにくれる。

←忠告ありがと、でも行かなきゃ。なんちゃって

ここから先は敵が強いらしい。冒険に出る前にはしっかり準備を整えておこう。けっこう高級なものも売っているのだが、なにせフレイはお金をほとんど持っていない。よーく考えてから買おう。とりあえず魔法屋へ行って「アロー4・ロッド」を買うのがいいだろう。これさえあれば、アーザス平原の敵は一撃で倒すことができる。お金に余裕があれば武器屋へ行って、パンを買い込もう。パンではあまり回復しないけど、持っていないよりはマシだ。それから、このゲームは宿屋に泊まってセーブする必要はない。いきなりゲームオーバーになってしまっても、そのステージから続けることができるからなのだ。最初のうちはそんな余分なお金があるならパンを買ったほうがいいと思うけど。

↑アーザスにはこんな小さな川が流れているのだ。落ちないので安心していいぞ！

↑なるほど、青いフードの男が事件に関係がありそうだぞ。要チェックだな

シーラの宿

アーザスの町の中央という便利な位置にあるこの宿屋。シーラという人が経営しているのだ。あれっ？　このシーラさんって、どこかで見たことがある顔じゃない？　しかも、学校の制服を着ているみたいだよね。フェアレスの町のこともあるし、もしかしてこの町には優柔不断な人もいるのではないかと期待してしまう。でもいないのだ。う〜ん、残念！

さて宿屋のことだけど、このゲームでは宿屋に泊まると、たったの100ゴールドで体力が最大まで回復し、セーブもできる。しっかりと休んでおくように。さらにここでは、シーラさんとお話をして情報を仕入れることができる。ここで聞ける情報は、先のほうの町の人がいっていることと同じような内容なのだ。シーラさんって、情報通だね！　しかし、この宿屋はどこから見ても学校みたいに見えるよね？　ほら、よく見ると黒板らしいものとロッカーみたいなのがあるじゃない。シーラさんは、変わった趣味なんだね。

魔法屋

宿屋の左上にあるのが、この魔法屋。魔法使いのフレイがお世話になる場所なのだ。ちょっとくらいは感謝しなくちゃね。アーザスでは、エマさんが営業している。このエマさんは耳なんかをよく見てみると種族はエルフのみたいだね。職業柄か、ちょっと表情が暗く見えるよ、エマさん。ここアーザスの魔法屋では、現時点では絶対に手が出せないような高級品まで売っている。でも所持金から考えると、どうしてもロッドが1本から2本しか買えないのだ。1本しか買えないのなら、ここでは攻撃力の高い「アロー4・ロッド」を買うのがいいと思う。腕に自信さえあるのなら、ロッドなんか何でもいいのだろうが、自信のない人は絶対に1本は買っておこう。備えあれば憂いなしってね。

武器屋

アーザスのいちばん右上にあるのがギルアの武器屋だ。フレイは魔法使いなので、剣などの武器は使えないのだが、盾は使える。盾はものすごーく高いので現時点では、まだ盾を買うことはできないし、買う必要もまだないだろう。他の町とは違って、アーザスの武器屋では、道具なども一緒に売っている。慣れないうちはここでパンを買って行くといい。パンは体力を2割ほどしか、回復してくれないが、持っていないとボスと戦う時に、フレイが傷だらけで戦うことになる。そうなったらフレイが圧倒的に不利だからね。それを考えると、戦いに慣れた人も用心のために、ちょっとだけでも買って行ったほうがいいよ。それに次の村には、なんと、道具を扱っている店がないのだ！

町長の家

先へ進もうとしたら門番に追い返されてしまう北側の門。ここを開けてもらうためには、町の入口を入って、すぐ左にある建物。これがデムス町長の家だ。この町長の娘が行方不明になっていて、町長は心配している。さらに娘を助けに行った、ラトクだと思われる戦士からの連絡もまったくないので、さらに町長の不安を増しているらしい。フレイはラトクを追うため、町長に道を教えてもらう。彼は連絡が途絶えると不安になるからか、フレイに「テレポート」という魔法をくれるぞ。この魔法は何度でも使える便利な魔法なので町長に感謝しよう。アーザスで絶対に行かなくてはならない重要な場所はここだけ。急ぐ場合はここに来るだけでも先へ進めるのだ。ここが話の中心なのだ。

情報をもとに先へ急ぐのだ！

アーザス平原には強い敵こそいないものの、数がちょっと多い。ちょっとでも油断すると、あっと言う間にフレイが追い詰められるぞ。とにかく、このステージからは、だんだんアクション性が強くなってくる。ここは面倒だが手堅く、少しずつスクロールさせていき、出てきた敵を各個撃破して行こう。敵さえ倒してしまえば、いくら道が狭くなっていても、安心して進めるハズだ。「アロー4・ロッド」であれば、ここらの敵は一撃なのだ。ただし、このステージ後半に登場する「浮き石」には気を付けないといけない。これに乗っているときに攻撃されると危険だ。避けようとすると、フレイが落ちてしまう可能性が高い。一方的に攻撃されてしまうが、ここはじっと我慢して敵を見つけたらすぐに倒すように心がけよう。抜けることができたらボスとの対決の前に体力を回復させるのだ。

←これは浮き石だ。落ちないように気をつけないと……

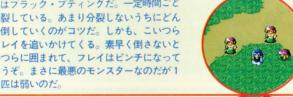
↑橋を渡っているフレイ。ここは背景が2重スクロールするのだ

↑思わず崖から落ちるとこのようにフレイは落下してしまうのだ！

↑落ちたときにすぐ、テレポートで逃げないとこのようになってしまうのだ……

急に敵が多くなるぞ！気をつけよう

このステージに登場する敵はボスしかお金を持っていない。それなのに「わらわら」と大勢で登場してきてフレイを攻撃してくる。でも慣れてくれば、ここらの敵は軽くあしらうことができるようになる。個性的な攻撃をしてくるのを敵を見て楽しむ余裕ができるかもしれない。とにかく体力を減らさないよう、おちついた行動で切り抜けよう。ボスは自力で倒そうね。

これはブラック・プティングだ。一定時間ごとに分裂している。あまり分裂しないうちにどんどん倒していくのがコツだ。しかも、こいつらはフレイを追いかけてくる。素早く倒さないとこいつらに囲まれて、フレイはピンチになってしまうぞ。まさに最悪のモンスターなのだが1匹1匹は弱いのだ。

このラミアという奴には、みんな気をつけよう！ こいつもまっすぐ下へくるだけかと思っていると横にならんだ瞬間にフレイのほうへ転がって来るぞ！ こいつらに不意をつかれてダメージを受けるなんていうことのないように。たいていの場合は、近付く前に倒しているのだが、それだけに接近されるとアセるぞ！

植物みたいなこのモンスターは動けない。近付くと一定間隔で3方向に炎を出して攻撃して来るだけ。はっきり言ってこいつらは弱い。死角へ入り込んでしまえば、簡単に倒せたり抜けたりすることができるからだ。こういう倒してもお金が入らないモンスターは無理して倒すこと必要はない。名前はローパーというらしい。

このワーウルフは近付くと穴からはい上がってきてフレイに向かって突撃してくる。穴の場所がわかっているだけに、こんなモンスターからダメージを受けるほど、ばかばかしいことはないぞ。ほっといても、しばらくすると地面にもぐって画面から消えてしまうので、攻撃する必要もない。

なんか騎士みたいな格好をしているこのモンスターは、はっきり言って敵ではない。たいした攻撃はしてこないし、まっすぐ下へおりて来るだけだ。フレイに攻撃してください、と言わんばかりの無抵抗である。名前はバルキリーというそうな。まぁ、適当にあしらって先へと進んでいくのがいいだろう……。

こいつは、ブーメランでフレイを攻撃してくるが1歩も動かないので弱い。このステージの敵すべてに共通することだが「アロー4・ロッド」で攻撃しながらゆっくりと前進すれば、モンスター達は攻撃する間もなく全滅しているはず。ただし飛んでくるブーメランの動きには注意しなくちゃね！ 名前はワーフォックスだそうだ。

おっと、これはハーピーなのか？ 他のモンスターよりも動きが速いので、攻撃を避けられてしまうこともある。それでもやっぱり「アロー4・ロッド」だと近付く前にすでに死んでいることが多い。モンスターの攻撃方法は、下に羽根を飛ばして来るだけ。羽根が広がりながら飛んでくるが、遅いので簡単に避けることができる。でも、道が狭いので、落ちてしまわないように気を付けよう。モンスターは動きが速いとはいえ、動きが単調なので、たいして強くない。手も足も動かさずに、ハーピーはどうやって攻撃してくるのか、不思議な奴らだ。出現するときはいつも3匹の集団でくる。中央のハーピーさえ倒してしまえばいい。残ったハーピーは、あまりフレイの正面へは来ないので、どんどん前進することも可能だ。このハーピーさえ突破してしまえば、ステージクリアは近いぞ！ ちなみにGハーピーと呼ぶらしい。

レイジアの町にたどりつく

待ちかまえていたボスを倒してアーザスの森を抜けることができたフレイは、湖のほとりのレイジアの村へたどり着く。

村の入口で、いきなりラトクに関係する情報が聞ける。う〜んこの村はかなりの情報が期待できそうだ。さっそく情報収集をしよう／　情報も聞かずに村長の家へ行ってしまうと、いきなり次のステージへ行くことになるので気をつけようね。ここでも誘拐事件に関係する情報を聞くことができる。それから魔法屋へ行き、次のステージの準備をしよう。とりあえず、ここでは「ファイア1・ロッド」さえ買っておけばいい。

村を歩いていると村のすみで青いフードをまとった謎の男がフレイの目前でテレポートして消えていく。そんなことを気にせずに先へ進もうとすると、橋が落ちていて、先へは進めないようになっているではないか／

それと、どうやらこの村には道具を売っている店がないようだ。パンを買えないということは宿に泊まって体力をなおさない限りは、このままの体力で次のステージを突破しなくてはならない。

とりあえず先へ進むため、他に道はないのか村長に聞きに行ってみることにしよう。村長の家では村長の息子の病気を老魔導師が治そうとしている。この老魔導師が湖を渡る方法を知っていたのだ。老魔導師の話では、かなりの危険を伴うらしいのだが、フレイには他に方法はない。ラトクを追うためには引き受けるしかないのだ。さらに、ここで病気を治すための薬を持って来ることも頼まれてしまう。

老魔導師の後について歩いて行くと何やら怪しげな呪文を唱えて、湖に道を作ってくれる。かなりの力を持った魔導師のようなのだが「この力か？　このことは今は話せん。それより、今は一刻をあらそう。急ぐのだ／」と、あしらわれてしまう。青いフードの男とこの老魔導師。どうもこのレイジアの村には謎が多いようだなぁ。

気合いを入れてさっそく次へ進んで行こう／

↑フレイが近付くとテレポートしていく青いフードの男。う〜ん、怪しいぞ。

↑先へ進もうとしても、橋が落ちているのでここより先へは進めないのだ……

↑↑老魔導師のアイザックが、何か呪文を唱えると、杖が光って湖が裂けて、道ができてしまう。このモンスターがうじゃうじゃいる、とっても素敵な道を通れば先へと進むことができそうな

魔法屋

レイジアの魔法屋には幼い顔をしたエルノアさんがいる。どう見てもフレイよりも年下に見えてしまう。このエルノアさんの魔法屋でも高くて買えないようなものまで売っている。ボスを倒して得たお金だけでは、とてもではないが買えない。老魔導師に頼まれた薬を持って、戻ってきたときに買うものなのだろう。でもこのゲームのシステムから考えると「テレポート」でしか戻れないのだから､役に立ちそうもない。ここで買ったほうがいいものは「ファイア1・ロッド」だ。これは威力はあまりないが、連射ができるので、これから先のステージで役立つだろう。安くて使いやすいという、いいことづくめのロッドだ。ここで買わなくても、早めに買ったほうがいいと思うよ。

宿屋

宿屋に泊まる前にアーザスの町へテレポートしてパンの買い出しに行ってくるのもいい。テレポートで往復すれば時間もそんなにはかからないはず。アーザスから戦いながら戻ってきてお金を貯めるという手段もある。だが次のステージの敵は大金を持っているのだ。どうせやるのなら、せこせこ稼ぐよりも、がっぽり稼ごう。湖を渡る冒険に出て、危なくなったらテレポートして戻ってくるのだ。体力をパンで回復させて冒険に出る。この繰り返しでお金には困らなくなる。これならサーラさんの宿屋に来てセーブするお金なんか安いものだ。宿泊費を残してアーザスでパンを買い込んだり、ロッドでも買っておけば、これからの冒険がかなり楽になるだろう。邪道はよくないのだが……。

村長の家

村長のザルモフさんだ。この家では本文でも触れたように、薬を持ってくるように老魔導師から頼まれる。村長の息子の病気をなおすのに必要な薬なのだ。湖の水を引かせるほどの力を持っている老魔導師だから自分で行けば、すぐだろうに……。この正体不明の老魔導師は後のストーリーにちょっとだけ関係してくる。どうやらこの老魔導師は、フレイの力を試してみたみたいだね。老魔導師は何かここを動けないという理由があるらしい。

老魔導師

レイティア湖を渡るのだ！

老魔導師のおかげでレイジア湖の底を歩いて行けることになったフレイ。ここにはなぜか宝箱が置いてある。宝箱には巻物が入っているので、１つも取り忘れないようにしよう。ところどころ狭い場所があるので気をつけてないといけない。

ステージ後半は難破した海賊船の中に入る。この船にはトラップが何か所かに仕掛けられている。トラップにかかると体力がかなり減ってしまうので注意が必要だぞ。特にステージの最後でかなりダメージを受けると、ボスとの戦いが不利になってしまうのだ。

この難破船にはトラップが仕掛けられているのだ。フレイが近付くといきなり串刺しになるぞ！

ちょっと敵も強くなってきたぞ

湖の底なので、敵も当然ながら水中の生物。ここから先は、かなり大きな敵が登場してきてフレイが戦いにくくなってくる。ここらへんの敵には「ファイア1・ロッド」が有効だ。このロッドさえあれば、巻物なんか使わなくても、簡単に抜けることができる。それから、ここの敵はだいたいお金を持っているようなので、１匹も逃がさないつもりで倒そう！

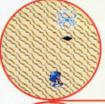
こいつらはクラブという名前のモンスターで、左右に移動しているだけに見える。でもわずかに上下にも移動するのだ。そればかりか、あわを３方向にまきちらしてくる。攻撃が単調なのでたいしたことはないけどね。これくらいの攻撃に苦しめられるようだと、このステージを抜けるのは厳しいと思ったほうがいいぞ！

なぜかころがってくるタルだ。さすがに、ころがってくるだけなので、まっすぐしか動けない。これはモンスターではないが、とりあえずお金が入る。お金を稼ぐためにちゃんと倒しておこう。下へ行けなくなると、左右へ少しだけはねることがあるので、気をつけよう。ぶつかると、かなりダメージを受けるぞ！

ハード・シェルという名前で、とんでもない性格をしているぞ。閉じている間は、どんな攻撃もきかない。開いている時にバシバシ攻撃しないと倒せないのだ。ここでおとなしく我慢できずに無理に前進しようとすると、かなりダメージを受けてしまう。ここはじっと我慢をしてたえるしかない。

この難破船は、どうも海賊船だったようだ。そしてスケルトンの手下たちが攻撃をしてくる。移動は遅いし、あまり左右に動かずに下へ向かってくるだけに見える。フレイと横にならぶと突撃してくるので気をつけよう。攻撃は剣を投げてくるだけ。集団行動をするのが得意なようで必ず集団で出現する。

フレイにとって、巨大なこの魚は無害だ。攻撃はしてこないし、空中を動いているのでダメージも受けない。つまり敵ではないわけだ。この魚をど〜しても倒したいという人以外は、無視して先へ進んで行こう。倒すためには、タイミングをはかってジャンプして攻撃しないといけないぞ。ソード・フィッシュという名前だ。

セイレーンは、音符で攻撃してくる。かなりの体力を持っているので、戦わないほうが賢明だ。ということで敵が攻撃を始める前に、さっさと走り抜けてしまおう。絶対に倒したいんだぁ〜という人は、魔力をいっぱいにしてから攻撃をすればいい。そうすればなんとか１発で倒すことができるはず。

このクラーゲンは、どうやら電気くらげのようだ。放電しながらゆらゆらと動いている。時々下へ放電攻撃してくるのだ。モンスターの動きは非常に遅いので、めちゃくちゃ弱く感じる。この敵にやられる心配はまずしなくてもいいだろう。ちょっと他のモンスターよりも体力があるみたいだけどね。

キャプテン・スケルトン。お金をもっているようだけど、あまり戦う必要性はないかな？　勇猛な子分とは違って、いきなり画面の上のほうへ逃げて行こうとするぞ。とんでもない奴だ。こいつを無理して追いかけると、追い付けない可能性が高い。それどころか他のモンスター達の集中攻撃を受けることが多いぞ。

このモンスターは大きい！　でも動かないのであわてずに戦えば絶対に勝てる。フレイが近付いてこない限り、攻撃をしてくることはない。ある程度距離を置いて攻撃をしていれば、敵に攻撃される危険は小さいだろう。この辺ではGクラブという名前で呼ばれているらしい。やっぱり近付かないほうがいい……。

このステージ最弱のモンスターの登場だ。まったく動かないし、攻撃も単調で、しかも１発で倒すことができてしまう。このモンスターの特徴はフレイのいる方向へ炎で攻撃できるというものだけ。このモンスターにダメージを受けているようでは、まだまだ甘いぞ！　弱いだけにお金は持っていない。

FAN SCOOP

Seed of Dragon（シード オブ ドラゴン）

turboR専用アクション新登場！

turboRの機能をフルにいかしたアクションってどんなの？　倒した敵の体を自分の体に融合させるってどういうイミ？　そんな疑問、あんな質問、全部答えるぞ。

リバーヒルソフト
☎092-771-0328
12月14日発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX turbo R
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

※このソフトはビッツーのMIDIサウルスに対応しています。

しめ切り直前に手に入れた画面写真

いよいよ、本でしか見たことがなかったturboRが町の電気屋で実際に見たり、触ったりできるようになって、turboRのすごさを間近で体験できるようになった。「もう買っちゃった」なんていう熱烈なturboRファンもいることだろう。そんな注目度ナンバーワンのturboRに専用アクションゲーム『シードオブドラゴン』が登場する。

下の写真を見てほしい。発売間近のある日に編集部へ送られてきた画面写真の数々だ。いちばん目につくのは今までのアクションゲームに類をみないデカキャラだろう。リバーヒルソフトの話ではこの大きなキャラがスピーディに動きまわるというのだから、まさに高速で動くturboRならではのゲームといえそうだ。従来、MSX2や2＋ではやりたくても（あるいはやっても）遅くてゲームにならなかったのだから、これはもう、革命的なことだ。turboRの性能を実感できるソフトになりそうだ。

スタート地点だ

いきなり敵に遭遇

どこか迷宮のようだ

飛びまわる敵もいる

自分よりも大きな敵も

階段をおりると……

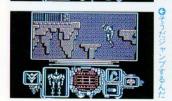
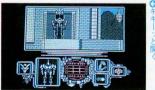
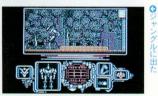
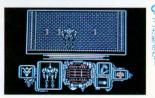
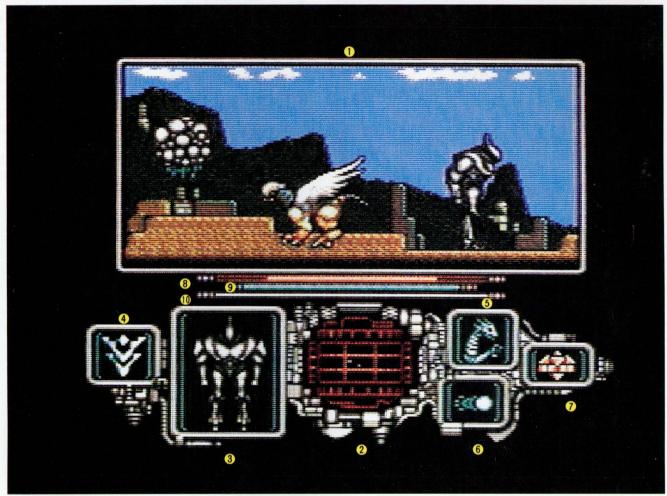
出口かな？

ジャングルに出た

そうだジャンプするんだ

扉があるぞ

ギギーッと開く

ここが終点か？

こんなにたくさんの情報が表示される

左のページであれだけ持ち上げておいて、いきなり肩すかしするようで申し訳ないが、じつはこの原稿を書いているときはまだ、遊べるサンプルをもらっていなかったので、実際に発売されるものとは画面などが変わってしまうかもしれない。今回は未確定バージョンってことで、詳しくは次号で……。

上の写真がシードオブドラゴンの基本画面だ。全部で10の画面やゲージがあるので、すこしややこしい。数字の順番に説明していくので目も耳も大きくして注目だ！

①メイン画面
おもにここを見ながらゲームをプレイする。多重スクロール（最大4重）はただただ、圧巻。

②レーダー
現在の画面を中心に上下左右各3画面、合計9画面ぶんの空間にいる敵の存在をリアルタイムで表示。ふつうのキャラとボスキャラは点の大きさで区別。

③竜戦士正面図
そうそう、主人公は竜の血を引く竜戦士なのだ。で、その竜戦士が融合変化するときにここのプロポーションも変化していく。

④竜戦士の紋章
竜戦士の胸にはあざ状の紋章があり、体の変化にともないこの紋章もまた変化していく。ゲーム後半になると、重要な意味を持ってくる。

⑤特殊能力シンボル
竜戦士の体は胴体と手足が別個に変化していく。あとで説明するがこの変化は敵キャラとの融合によって起こるのだ。これを融合変化と呼んでいる。特殊能力は1回使うと回復するまで時間がかかる。敵の胴体と融合することによって変わる、その効果の種類をシンボルによって表示する。

⑥攻撃シンボル
攻撃能力は腕の変化によって変わる。その種類をシンボルによって表示する。

⑦装備アイテム
現在装備しているアイテムを表示する。ステージ1のアイテムの説明は19ページでやっている。このアイテムのなかには、装備することによって攻撃力、防御力などのパラメータが変化するものもあるが、所持しているアイテムのうちひとつしか装備することができない。

⑧HPゲージ
ヒットポイントの最大値と現在値を表示する。融合やイベントなどによって最大値は増加していく。

⑨SAゲージ
特殊能力を使用すると、このゲージがカラになり、時間とともに回復していく。最大値になるまで特殊能力は使えない。特殊能力は最大値が高いほど強力で、回復速度は速いほうがよい。

⑩APゲージ
現在の攻撃力を表示する。アイテムを装備することによって変化することもあるが、ヒットポイントなどのようにたえず増減するものではない。

融合ってなんなんだ

主人公は竜戦士、人の形はしているが人にあらず、倒した敵の残骸と融合し、より強力な生命体へと変化する。

このゲームのメインとなる融合変化を要約すると上のような説明になるだろうか。詳しく説明すると、融合の対象となりうる敵を倒すと残骸が残り、その残骸に接触すると主人公の体に変化が起きる。融合できる敵キャラには地・水・風・火の4種の属性があり、その組み合わせで手足と胴体の2つのパーツの形態が決定される。体の変化は手足変化と胴体変化とが別個に起こり、手足が変化することによって攻撃の種類が変わり、胴体が変化することによって特殊能力の種類が変わる。この融合の仕方によってプレイヤーが主人公を好みの姿に成長させることができるのだ。120体という膨大な敵のキャラクタの数から広がる無限のバリエーションあっての融合ということがいえる。

さらに、竜戦士はパワーアップする。ボスキャラとの対決にそなえて力強く成長するのだ。この世界には「邪悪なものがはびこると、竜戦士が現れる」という伝説があるのだが、この伝説には続きがあって、竜戦士は神獣の力を借りて世界を平和にするというのだ。その神獣はどこかで、竜戦士が現れるのを待っているはずなのだが、邪悪な敵の手によって、封印されてしまっている。竜戦士はボスキャラと戦うまえに神獣を捜しだし、封印を解いてパワーアップしなくてはならない。

まだまだ、竜戦士は変化する。各エリアにはいろいろなアイテムがあるのだが、このアイテムを装備することによって、パワーアップしたり、俊敏になったりと、さまざまな変化が竜戦士の体におこる。

融合、神獣、アイテムとつぎつぎに変化する竜戦士の体はまさに千変万化だ。

手足を変化させることによって攻撃のバリエーションが変わり、たとえば通常弾→ブーメラン→腕がのびる→反射弾→誘導弾→火炎放射というようにプレイヤーに合った攻撃のバリエーションを選ぶことができる。

敵の体が自分のほしい武器を持っているかは、融合してみないとわからないという不安もあり、左のように順調に変化してくれるかどうかは保証できないが、そういう試行錯誤をくり返して自分の竜戦士を作るのも楽しいだろう。

⬇このズイホウという敵と融合すると

⬆こんな姿になり、多少強くなったような

⬇インパという敵と融合すると

⬆けっこう強そうな姿になった

⬇ガラという敵と融合する

⬆ブーメランが使えるようになった

胴体を変化させることによって特殊能力のバリエーションが変わる。地震、稲妻、火柱、エレメントの召還、第2変形などがあり、どの能力もザコキャラなら一撃必殺の効果が期待できる。

特殊能力は一撃必殺の強力な武器が多いが、反面、つづけて使用することができないという弱点もある。使うタイミングがむずかしいのだ。上の通常攻撃はザコキャラ用、特殊能力はデカキャラ用と使いわける必要がありそうだ。

⬇ホウライと融合して

⬆ごつい殻を手に入れた？

⬇リザドグと融合

⬆地震を起こす特殊能力を手に入れた

⬇ヒテンと融合してみた

⬆エレメンタルを呼び出せる

ちょっとだけマップを探険

主人公である竜戦士は記憶を失っている。この失われた記憶はゲームの進行とともに明らかになっていくのであるが、当然ゲームの進行はエリア(1〜5)をクリアすることにある。そのためには各エリアにいる封印された神獣を目覚めさせ、ボスキャラに対抗するための力を与えてもらわねばならない。

と、まあこんな感じでゲームは進行していくことになるのだが、このあたりの詳しい攻略は来月号に譲るとして、どんなマップ上でプレイすることになるのかさわりだけ紹介しよう。ただし、このマップも製品までに手が加えられて、変わってしまう可能性もあるのだ。

また、各エリアを探検しているとときどき、アイテムが見つかったりする。右にエリア1で見つかるアイテムの機能などをまとめておいたので参考にしてほしい。このゲームではアイテムは1つしか装備できないのだが、クリアに必要なものから、あると便利なアイテムまで、たくさん隠されている。この隠されたアイテムを捜し出すのも、このゲームの魅力になっているのだ。ただ、あまり無理をしてアイテム集めに走ると、思わぬ落し穴があるぞ/

⊙アイテムなんかもある⊙

←赤のカギ　カギのかかっている扉を通過することができる

←大地の印　大地のカギを手に入れるために必要なアイテム

←大地のカギ　大地のカギと天空のカギの両方がないとクリアできない

←天空の印　天空のカギを手に入れるために必要なアイテム

←天空のカギ　最後で必要になるアイテム。大地のカギとともに必要

←神獣の回復　これを使って神獣を蘇らせる。神獣と会話するために必要

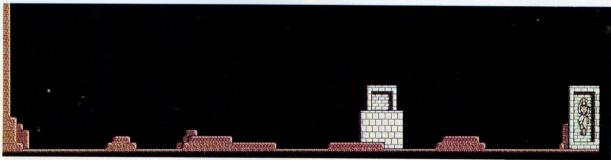
←心臓樹の球根　復活アイテム。これを持っているとその場で復活できる

←ざくろ　ヒットポイントを回復してくれるアイテム。けっこう助かる

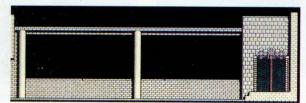
←解呪　神獣の封印を解くためのアイテム。封印を解くと引きかえに力を授かる

←謎の金属片Ⅰ　エリアⅠのボスキャラを倒すと手に入る謎の金属片

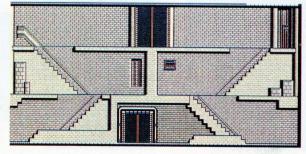
エリア1

B1 このゲームではフロアとフロアは転送によってつながっており、各フロアのことをブロックと呼んでいる。BⅠとはブロックⅠの略である。このブロックはウォーミングアップのためのブロックだ。3重スクロールする。

B2 このブロックからは4か所のブロックへワープすることができる。中央左にあるのが扉だ。

B3 このブロックからはⅠか所のブロックへしかワープすることができない。もちろん、右にある扉からだ。

B4 B2からワープしても来られるブロック。右の扉からワープすることができる。

B5 全部で4か所のブロックへワープすることができる。中央上下にある扉へ行けばワープする。

ゲーム十字軍

今月のトビラ

左の中澤八ノ城くんのイラストを元に右のようなCGをビッツーに描いていただきました。そのビッツーのCGコンテストはいよいよ盛況でして、毎月力作が送られてきます。回を重ねるごとにみんなのレベルが上がっていくので、先が楽しみです。いっそのこと独立しちゃったらどうかなぁ、なんて考えてます。そこで、「ほほ梅麿のCGコンテスト」の十字軍からの独立についてどう思うかをハガキに書いて十字軍まで送ってください。みんなの意見が聞きたい。

◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆

似て非なるもの　10月号の付録の4ページの下に「オードソックス」とあるが、「オーソドックス」じゃねえのか？ そこでオラもおもしろいのを考えた。「テニシュスーズ」、「テッコンキンクリート」、「コカっとさわやかスカコーラ」（埼玉県／瀬尾充・17歳）☆まあ、まちがいは、まちがいとして担当者も反省していることだし……それにしてもこのネタはけっこう楽しい。ほかにもいろいろあるだろうから、「似て非なるもの」係まで送ってほしい。例 シミュレーションの似た言葉で「シュミレーション」NHK教育の趣味の番組（手芸とか）を体験できるソフト。なんてね。

ゲームのぞき穴

■大航海時代

王女様のごきげんをとって億万長者になろう

まず爵位（しゃくい）を上げて、ポルトガルの王宮に出入りできるようにする。王宮に行ったら、密会というコマンドで王女様に会おう。爵位が低かったり、運が悪かったりするとなかなか王女様に会えないが、そこはなんとかがんばる。王女様に会ったら贈り物をする。何回か贈り物をしていると、そのうち王様に援助を頼んでくれるようになる。資金援助のコマンドを選べば金貨10000枚ほど手に入る。これの繰り返しで大金持ちになれるぞ。

（大阪府／土屋禎・?歳）

⬅何度もアタックしていればいつの日か会えるように

⬅密会で王女様に会って、銀のロザリオをプレゼント

A.D. 1508, Nov. 10
リスボン港
ORDERS
語る
愛を語る
贈り物をする
あなたにはいつも感謝しております
私から父に援助をお願いしましょう

⬅王様に頼んでくれるそうだ。贈り物をするなら、銀のロザリオが安くて（金貨800枚）効果的だぞ

光栄ゲームおなじみの能力ポイント上昇技だ

ゲームを新しくはじめるときは、能力値を自由にふりわける。ボーナスポイントはランダムに設定されるのだが、たいていは50ぐらいの数字しかでない。この能力値に不満ならNばかり選んでいよう。するとそのうち、100をこえるときがあるぞ。

（福島県／井田伸一・18歳）

⬅ふつうはこのぐらいのボーナスポイントしかでないんだけど……

⬅しつこく、しつこく本当にしつこくNを選んでいると、100以上のポイントがでる

あの酒場女をモノにする軟派術(?)教えます

酒場にはたいてい酒場女がいる。酒をおごれば、情報を聞くことができるね。この酒場女に酒をしつこく何度も酒をおごっていると、いつもと違ったメッセージをいうようになる。もうこれで彼女はキミのものだ。ありきたりのことしかいわなかった彼女達が、今まで聞けなかったことまで、しゃべってくれる。

（栃木県／小林竹晴・?歳）

⬆リスボン港にいる酒場女、カルロータ嬢。いつもはこの程度のことしかいわない

⬆こんなことをいうようになる。世界各国の酒場女を、何人自分のものにできるかな

今月のプレゼント　ゲームプレゼントは三国志IIの金子裕とドラスレVIのSKY☆BLUEに。テレカは土屋禎、井田伸一、小林竹晴、朝比奈真吾、山本直彦、原田武彦とCGの採用者全員に。

■三国志II

またまたイベント発見！その名も「祝勝会」

あらたに三国志IIの隠しイベントが発見されたので、ここに紹介しよう。やり方は、まず仮想モードにする。戦利品を16個ぜんぶ取ったら、いったん10国から引き上げるなどして、敵に10国を取らせるようにしむける。さらにまた10国に攻めこめば、戦利品がでる。この繰り返しで戦利品を取りつくす。取りつくしたらどこでもいいから、敵国を滅ぼす。このとき攻めこむ武将に、君主と軍師が含まれていなければならない。戦闘の途中で軍師が寝返ったりすると、成功しないので注意しよう。敵を倒したら、捕らえた武将・君主は必ず殺す。これで「祝勝会」がはじまる。

「祝勝会」では美女狩りなんかができるんだ。とりあえず1度お試しあれ。

（京都府／金子裕・?歳）

⇧仮想モードにして、戦利品を全部取る。10国がいちばん戦利品がでやすいぞ

⇧「祝勝会」をしますか？　と聞かれる。もちろんするにきまっている

⇧君主と軍師はかならず連れて行く。シナリオ４の劉備なら、金旋なんかが狙い目だ

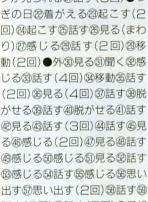
⇧なんと美女狩りができてしまうのだ。軍師がなんといおうと、オレは娘を捜すんだ

⇧配下の武将に娘を与えれば、そいつの忠誠度は100になる

■サナトリウム・オヴ・ロマンス

ゲームの解法レポートが送られてきたのだ！

このゲームはピーチアップ6に入っています。必要なコマンドを順番に書いています。カッコ内は方向や回数です。

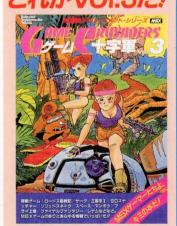
●スタート①感じる②見る（早紀・２回）③話す（６回）④見る（まわり）⑤話す（３回）⑥考える⑦話す（６回）⑧見る（左・２回）⑨見る（右・２回）⑩話す⑪見る（左）⑫見る（右・２回）⑬話す⑭見る（左）⑮調べる⑯話す（２回）⑰見る（右・２回）⑱調べる⑲話す⑳ＹＥＳを選ぶとグラフィックが見られる㉑話す（３回）●つぎの日㉒着がえる㉓起こす（２回）㉔起こす㉕話す㉖見る（まわり）㉗感じる㉘話す（２回）㉙移動（２回）●外㉚見る㉛聞く㉜感じる㉝話す（４回）㉞移動㉟話す（２回）㊱見る（４回）㊲話す㊳脱がせる㊴話す㊵脱がせる㊶話す㊷見る㊸話す（３回）㊹話す㊺見る㊻感じる（２回）㊼見る㊽話す㊾感じる㊿感じる51見る52話す53感じる54話す55感じる56思い出す57思い出す（２回）58話す59話す（２回）60話す（５回）●早紀の死後61見る（４回）62感じる（２回）63話す64歩く65話す66歩く67話す68歩く69感じる70見る71話す72見る73見る（４回）74話す（５回）75見る（２回）76聞く（２回）77見る78話す（８回）79話す80感じる（４回）●エンド

（静岡県／名前なし・?歳）

⇧校長室で見つけたエッチなグラフィックその１

⇧校長室で見つけたエッチなグラフィックその２

⇧㉒の着がえるのコマンドはこういうおいしいアニメーションをしてくれる。なんども繰り返しているとセリフが変わってくる

え：中野カンフー
ANAKO & NUKEKO

これがVol.3だ！

今、読んでいるキミたちのゲーム十字軍が１冊の本になったんです。これで３冊目なんですけど、今回のは３冊のなかでいちばんデキがいいじゃない、と太鼓判まで押しちゃって、いや、てれるなぁ。

◆◆◆◆新コーナー　タイトル未定◆◆◆◆

世界に広がるMSX　数学の時間、パソコンで授業をすることになった。ぼくは先生から教室へパソコンを運んでおいてくれ、と頼まれていたので取りに行ってビックリ！　なんとパソコンとはMSX2だった。関数のグラフを打ちこんでいる先生を見て、改めてMSXの普及率に感動の涙を流した……。ちなみにそのMSX2はビクターので、ディスクドライブが2ついており、メインRAMが256KBだった。（千葉県／オッペケペ・13歳）

☆今月のBASICピクニックでは円周率をやっていますが、その間、編集部のMSX2やturboRは例の3・141592……という数字で占領されていまして、数学の授業みたいでした。

つぎはドラスレVIの特集！

ドラゴンスレイヤー英雄伝説 特集！

モンスター&アイテム リスト

ご存知とは思いますが、敵の出すアイテムは、敵の組み合わせによって決まります。だから、この表ではその組み合わせのうちのどれかひとつのモンスターに書いてあります。空欄があったり、アイテムが1か所にあったりするのはそのためです。

ピコハンマーのリーフ2という効果はHPを最大にして生き返らせるというものです。(神奈川県／SKY☆BLUE・17歳)

表の見方 だいたい表を見れば理解していただけるのではないかと思います。ただ、最後のカラムの「持っているアイテム」はマニュアルに載っていないものも含んでおりますので、マニュアルに載っていないものについては欄外でその効果を説明しています。

■第1章 王子の旅立ち

敵の名前	攻撃力	防御力	素早さ	運	MP	持っているアイテム
スライム	10	5	3	0	0	なし
スライムバブ	20	10	4	2	0	レスの葉
キャリオンクローラー	30	10	4	4	0	毒消し草
フクロウ	40	10	5	2	0	レスの葉
ヤマネコ	45	15	8	6	0	ヨシュアの目
カブトガエル	70	15	8	5	0	あらわしの鈴
ハサミムシ	80	20	7	10	0	ナイフ
カザス	101	15	8	5	0	小型のつるぎ
兵士	100	45	12	9	48	レスの葉
司令官	80	35	30	10	20	青銅のつるぎ

■第2章 沈黙の呪文

敵の名前	攻撃力	防御力	素早さ	運	MP	持っているアイテム
スリーパー	145	45	13	11	25	ヨシュアの目
サソリグモ	110	40	10	8	20	レスの葉
アジン	20	30	23	18	150	レスの杖
カメルン	170	60	16	16	0	
エラビ	150	80	24	11	15	レスの葉
カース	115	100	30	10	100	冒険者の服
ガルゴ	230	90	30	10	100	鉄のつるぎ
アクダムの手下	200	110	55	10	0	レスの葉
ブロウコング	175	60	30	17	80	
ヂガバチ	155	80	23	19	0	毒消し草
山族鳥	175	80	28	25	80	皮のヨロイ
オオバサミ	150	100	20	17	80	ビスの実
猛毒ガメ	1	500	20	22	0	毒消し草
眼力魔	0	112	36	20	200	不幸のタロット
岩男	200	150	34	21	0	レスの葉
バラム	150	0	15	7	35	幅広のつるぎ
アクダム(1回目)	377	50	40	30	4000	なし
ヘルニルド	0	200	60	20	250	炎の杖

■第3章 王家のあかし

敵の名前	攻撃力	防御力	素早さ	運	MP	持っているアイテム
タルコス	220	120	27	15	400	レスの葉
デスクラブ	190	150	24	17	75	レスの葉
トータスナイト	200	200	25	21	100	鉄のつるぎ
毒大ガエル	340	90	26	10	0	毒針
ツノコブラ	360	150	32	26	130	皮のヨロイ
兵隊ムカデ	320	100	32	14	0	毒消し草
マドマン	280	130	28	25	90	レスの葉
アロマ	250	200	34	13	800	レスの葉
ヨロイグモ	300	160	29	20	250	ヨシュアの目、鉄のヨロイ
フォジー	380	100	40	26	0	幸運のタロット
キラーベア	450	60	46	25	0	ワプの羽
ワーラット	400	80	45	24	0	ワプの羽
ホークホーン	280	250	45	28	0	銀のヨロイ
ボイルガード	290	180	45	27	200	ビスの実
カミナリグイ充電前	300	150	44	13	0	レスの葉
カミナリグイ充電後	350	180	48	21	0	レスの葉
イーグ	390	150	50	27	200	レスの葉
サンダーハウンド	350	300	40	14	0	なし
ギュリゲス	500	300	70	30	2000	いかづちの杖

■第4章 魅せられた王国

敵の名前	攻撃力	防御力	素早さ	運	MP	持っているアイテム
フラワーリザード	400	100	33	27	200	毒消し草
オディノン	380	150	35	28	240	たいまつ、ビックリ箱
ジャイアントエイプ	520	0	35	28	0	タイソンパンチ
インプ	330	200	25	13	250	ビスの実、首刈りガマ
キバイノシシ	380	100	50	29	0	あらわしの鈴
アックスピーク	520	130	53	30	0	あらわしの笛
バルガー	600	130	105	31	0	幸運のタロット
アジイ	220	350	50	32	1000	水晶の杖
サンドイーター	410	200	50	31	250	あらわしの鈴、ワプのつばさ
サラマンダー	510	150	56	30	0	黄金のヨロイ
ファイアーモス	510	120	54	29	0	レスの根
ダークリッチ	290	300	37	31	800	不幸のタロット
デモンゴースト	500	100	36	30	200	銀の杖
手下	400	100	30	30	200	
アクダム(2回目)	500	100	25	40	1000	ギルモアの涙
ベラミス	500	300	100	30	3000	氷の杖
ジルフィー	0	200	100	100	1000	いやしのローブ

■第5章 妖しき光の塔

敵の名前	攻撃力	防御力	素早さ	運	MP	持っているアイテム
アギール	500	200	39	31	250	プラチナのヨロイ、聖なるたて
バーストハウンド	500	230	39	31	0	
ファントム	470	100	50	15	300	セラミックの剣、レスの根
岩石魔人	420	400	40	17	0	ルメンのランプ
ブラカマン	350	470	63	15	1500	エリクサー
スカルファング	460	350	41	33	90	聖なるヨロイ
ラドアス	520	250	62	32	350	ヨシュアの鏡
デス・ガーディアン	620	250	55	20	0	死者のヨロイ
モルゴス	560	280	45	35	300	ビスの実
スティング・ビートル	500	350	43	18	400	ワプのつばさ
ゴルド	460	470	25	100	0	
ハイ＝アギール	500	290	50	30	200	黄金のたて
ダールソルジャー	660	270	66	32	0	レスの根
ガリュバス	750	400	120	19	500	
バジール幻影	——	——	150	28	5000	
バジール実体	800	550	150	40	5000	ダイヤの杖

■終章 そして英雄たちの伝説

敵の名前	攻撃力	防御力	素早さ	運	MP	持っているアイテム
鉄巨人	750	400	65	36	0	ダイヤのつるぎ
ザール	330	450	48	28	860	ワプの羽
バルバス	860	0	60	36	200	
ブラッドナイト	710	200	75	19	220	ムラサメの刀
ジャーバ	360	550	72	25	730	たいまつ
サンダースネーカー	600	280	75	25	390	ラム酒
グルム	0	10000	60	37	1000	ビスの実、ハイパー2000
アージバル	630	10000	65	48	0	死者のつるぎ
暗黒の騎士	650	320	75	37	160	死者のたて
ダルディア	580	400	44	35	150	エリクサー
殺人魚	740	150	50	37	0	
妖魔導士	580	300	80	20	570	
火炎ガニ	500	500	60	44	500	レスの根
ガーバイン	650	280	100	48	310	水晶のヨロイ
ザグリス	750	230	55	40	0	ピコハンマー
ジャーディン	750	230	45	51	0	
ジャーディンゾンビ	750	230	35	51	0	
アグニージャ幻影	1200	800	170	42	4000	なし
アグニージャ実体	不明	不明	不明	不明	不明	なし

マニュアルに載っていないアイテム　幅広のつるぎ→攻撃力＋140／ムラサメの刀→攻撃力＋700／首刈りガマ→攻撃力300／風のローブ→防御力0／黄金のつるぎ→攻撃力＋5。売ると225000G／黄金のヨロイ→防御力＋5／黄金のたて→防御力＋5／死者のつるぎ→攻撃力＋600／死者のヨロイ→防御力＋300／死者のたて→防御力180／幸運のタロット→戦闘中に使うと運が上がる／不幸のタロット→戦闘中に使うと敵の運が下がる／あらわしの笛→あらわしの鈴の効果が消えない／毒針→プアゾ2の効果／ルメンのランプ→たいまつの効果が消えない／ハイパー2000→HPのMAXが2000になる／タイソンパンチ→オビス1の効果／レスの杖→レス1の効果／ピコハンマー→リーフ2の効果／ビックリ箱→どんどん開けるといろいろなものが出てくる

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

やってくれますねマイクロキャビンさん　サークIIのイラストは菊池道隆、FRAYのほうはこまひ。菊池さんはメジャーだけど、こまひさんを知っている人は多くはないはず。まあ、載っている本があんな風だから、しょうがないけど……。これからもイラストに有名人をバシバシ起用してほしいなーっと。ところで、記憶のラビリンスのイラストを描いている南辰真さんと松田南さん(知らないかな?)とは絵が似ている(と思う)。もしかしたら、同一人物かな?(ちがっていたらすみません)(福岡県／矢野淳也・16歳)

ヘンな技3連発!

ドラスレⅥのウル技はたくさん送られてきますが、いちばん多いのは「ドラスレ劇場」のウル技です。同時に間違いが多いのもこの技です。正しくはエンディングのスタッフロールが終わったら「ぼーっと」しているとドラスレ劇場がはじまるです。というわけで、こんなのウル技でもなんでもありません。正統なウル技はこういうのなんですよの2連発です。

黄金のつるぎがわいてくる宝箱を発見した!

5章の狼の口を終わらせる。もう1度、狼の口へ行き1階にある宝箱を取ります。黄金のつるぎが手に入る。

(東京都/朝比奈真吾・?歳)

⇧宝箱を開けると黄金のつるぎが出てきた。でもおじいさんは来ないのでワプで脱出

⇧黄金のつるぎは売ると、225000ゴールドになるのだ

2章で宝クジの賞金が手に入ってしまう大技

①ラルファのとりでに入る。②シナリオ2のディスクにかえる。③ラルファから出て、またすぐ入る。④宝クジ屋へ行って、宝クジをもらう。⑤シナリオ3のディスクにかえる。⑥ラルファから出て、またすぐ入る。⑦宝クジ屋へ行って50000ゴールドもらう。⑧シナリオ1にかえて、町を出る。また、④のときに船つき場へ行けば、ソニアを仲間にすることもできます。

(滋賀県/山本直彦・20歳)

⇧画面には2章ってあるでしょ、ここは道具屋だったのに……

⇧やったー、いきなり50000ゴールドもらっちゃった

⇧シナリオ1にかえて町を出たところ、ここがラルファのとりで、思い出した?

⇧もう1度宝クジ屋へ行ってみたら、道具屋に戻っていた、不思議

オセロでおじいさんに圧勝してしまう手順だ

2章で出てくる老夫婦の家にいるおじいさんとオセロをやって、こてんぱんにたたきのめしてしまう手順を教えます。右の図のように順番に石を置いていけばいいのです。

☆なにもそこまでしなくても。

(愛知県/原田武彦・?歳)

⇧13対0で勝った、呪文を教えてくれるようになる

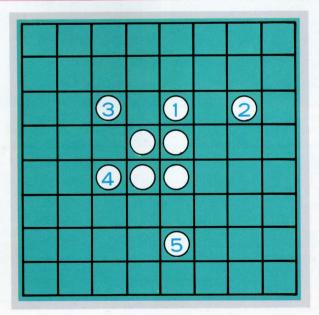
これがVol.3だ!

また十字軍Vol.3の話ですけど、今回は例の桃色図鑑がはっきりいって目玉です。これもんのこれもんがいろいろなスキマからのぞいてます。そのほかにもFM音楽館のGM特集や、ウル技とかありまっせ!

第2回 激ペナ2大会どうしよう委員会

旧激ペナ2実行委員会は「第2回激ペナ2大会どうしよう委員会」を発足させた。同委員会の目的は「激ペナ2」の復活であるとみられているが、詳細は不明。関係者の話によると、以前、激ペナ2大会を匂わせる発言をしたところ、あまりの反響の多さに対処せざるをえなくなったらしい。ただし、公式には開催は宣言されておらず、未定のまま。同委員会は「開催の要望を市場調査したうえではっきりさせたい」と語っている。……というわけで、ハガキに第2回激ペナ2大会開催について賛成か反対かを明記し、その理由も書いて「第2回激ペナ2大会どうしよう委員会」まで送ってください。

つぎは歴史の散歩道 水滸伝

水滸伝

今まさに梁山泊（りょうざんぱく）が結成されようとしている。キミは108星の英雄のうち、いったい何人の英雄を集めることができるだろうか。

果たして何人の豪傑を仲間にできるか？

打倒、高俅（こうきゅう）を目指し、英雄が結集する水滸伝。それぞれの英雄の境遇はさまざまだけれど、みな思いはひとつ、高俅を倒すことにある。ゲームを進めていくうちには、いろいろな好漢・無頼漢と出会ったりする。それぞれの星をもつ好漢達や、無頼漢ども。はたまた星をもたないやからもいる。このゲームは、高俅を打倒すればめでたく終了するが、高俅の打倒だけがこのゲームのすべてではない。歴史の散歩道では、水滸伝に登場する、108星の好漢・無頼漢を何人集められるか、これにチャレンジしてみようと思う。そこでちょっと難しいかもしれないけれど、読者のみなさんにもこれにチャレンジしてほしいのだ。選べる英雄は全部で10人いる。誰を選んでもかまわない。108星には含まれない晁蓋（ちょうがい）でプレイしてもかまわない。とにかく金（きん）国が1000年に攻めてくるので、それまでに何人集められるかがポイント。全員集められなくてもいい。セーブしたデータディスクと、おおざっぱにでいいが、仲間を集めていく過程をレポートにして送ってくれ。しめきりは1991年1月末日必着。結果はMファン本誌4月号に掲載する予定。採用者に好きなゲームをどーんとまとめて3本プレゼント。もってけどろぼう／

さてさて誰を選ぶか。これによって難易度はかなりかわってくる

シナリオ2の晁蓋は、スタート時から有能な配下が多くいる

人気を高めて、とにかく集めまくらなければならない

それぞれ星を持った108人の豪傑たち

托塔天王晁蓋（たくとうてんのうちょうがい）

108星には含まれない好漢。こいつでプレイしてもかまわない

天魁星宋江（てんかいせいそうこう）

晁蓋の死後、梁山泊の総頭領になった。シナリオ1で選択可能なキャラだ

天機星呉用（てんきせいごよう）

もとは塾の教師。その知謀は三国志の孔明（こうめい）に匹敵するほどのもの

天間星公孫勝（てんかんせいこうそんしょう）

軍師。能力値はすごいが、呉用・花栄と同じく、プレイヤーは選べない

天英星花栄（てんえいせいかえい）

もと清風寨の武官の長官で、弓の名手。宋江をかばい梁山泊入り

天雄星林冲（てんゆうせいりんちゅう）

騎兵軍、五虎将のひとり。戦闘向きのつわもの。少し仲間になりずらい

天孤星魯智深（てんこせいろちしん）

梁山泊の歩兵軍の頭領。出家するが、大の酒好き。こいつも戦闘向きのタイプ

天暗星楊志（てんあんせいようし）

剣と弓の使い手。どの能力もなかなか高く、オールマイティな好漢

天傷星武松（てんしょうせいぶしょう）

歩兵軍の頭領。人食い虎を素手でしとめるほどの豪傑。まあまあ能力はある

天徴星史進（てんちょうせいししん）

あだ名は九紋竜。なかなか戦闘能力は高い。水滸伝でも人気者の一人

- 天殺星李逵（てんさつせいりき）
- 天寿星李俊（てんじゅせいりしゅん）
- 天富星李応（てんふせいりおう）
- 天罡星盧俊儀（てんこうせいろしゅんぎ）
- 天勇星関勝（てんゆうせいかんしょう）
- 天猛星秦明（てんもうせいしんめい）
- 天威星呼延灼（てんいせいこえんしゃく）
- 天貴星紫進（てんきせいさいしん）
- 天満星朱同（てんまんせいしゅどう）
- 天立星董平（てんりつせいとうへい）
- 天捷星張清（てんしょうせいちょうせい）
- 天祐星徐寧（てんゆうせいじょねい）
- 天空星索超（てんくうせいさくちょう）
- 天速星戴宗（てんそくせいたいそう）
- 天異星劉唐（てんいせいりゅうとう）
- 天究星穆弘（てんきゅうせいぼくこう）
- 天退星雷横（てんたいせいらいおう）
- 天剣星阮小二（てんけんせいげんしょうじ）
- 天平星張横（てんぺいせいちょうおう）
- 天罪星阮小五（てんざいせいげんしょうご）
- 地強星燕順（ちきょうせいえんじゅん）
- 地暗星楊林（ちあんせいようりん）
- 地軸星凌振（ちじくせいりょうしん）
- 地会星蔣敬（ちかいせいしょうけい）
- 地佐星呂方（ちさせいりょほう）
- 地祐星郭盛（ちゆうせいかくせい）
- 地霊星安道全（ちれいせいあんどうぜん）
- 地獣星皇甫端（ちじゅうせいこうほたん）
- 地微星王英（ちびせいおうえい）
- 地急星扈三娘（ちきゅうせいこさんじょう）
- 地暴星鮑旭（ちぼうせいほくきょく）
- 地然星樊瑞（ちぜんせいはんずい）
- 地好星孔明（ちこうせいこうめい）
- 地狂星孔亮（ちきょうせいこうりょう）
- 地飛星項充（ちひせいこうじゅう）
- 地走星李袞（ちそうせいりこん）
- 地巧星金大堅（ちこうせいきんたいけん）
- 地明星馬麟（ちめいせいばりん）
- 地進星童威（ちしんせいどうい）
- 地退星童猛（ちたいせいどうもう）
- 天損星張順（てんそんせいちょうじゅん）
- 天敗星阮小七（てんはいせいげんしょうしち）
- 天牢星楊雄（てんろうせいようゆう）
- 天慧星石秀（てんけいせいせきしゅう）
- 天暴星解珍（てんぼうせいかいちん）
- 天哭星解宝（てんこくせいかいほう）
- 天巧星燕青（てんこうせいえんせい）
- 地魁星朱武（ちかいせいしゅぶ）
- 地煞星黄信（ちさつせいこうしん）
- 地勇星孫立（ちゆうせいそんりつ）
- 地傑星宣贊（ちけつせいせんさん）
- 地雄星郝思文（ちゆうせいかくしぶん）
- 地威星韓滔（ちいせいかんとう）
- 地英星彭玘（ちえいせいほうき）
- 地奇星単廷珪（ちきせいぜんていけい）
- 地猛星魏定国（ちもうせいぎていこく）
- 地文星蕭譲（ちぶんせいしょうじょう）
- 地闊星欧鵬（ちかつせいおうほう）
- 地闘星鄧飛（ちとうせいとうひ）
- 地短星鄒淵（ちたんせいすうえん）
- 地角星鄒潤（ちかくせいすうじゅん）
- 地囚星朱貴（ちしゅうせいしゅき）
- 地蔵星朱富（ちぞうせいしゅふう）
- 地平星蔡福（ちへいせいさいふく）
- 地損星蔡慶（ちそんせいさいけい）
- 地奴星李立（ちどせいりりつ）
- 地察星李雲（ちさつせいりうん）
- 地悪星焦挺（ちあくせいしょうてい）
- 地醜星石勇（ちしゅうせいせきゆう）
- 地数星孫信（ちすうせいそんしん）
- 地陰星顧大嫂（ちいんせいこだいそう）
- 地刑星張青（ちけいせいちょうせい）
- 地壮星孫二娘（ちそうせいそんじじょう）
- 地劣星王定六（ちれつせいおうていろく）
- 地健星郁保四（ちけんせいいくほうし）
- 地耗星白勝（ちこうせいはくしょう）
- 地賊星時遷（ちぞくせいじせん）
- 地満星孟康（ちまんせいもうこう）
- 地遂星侯健（ちすいせいこうけん）
- 地周星陳達（ちしゅうせいちんたつ）
- 地隠星楊春（ちいんせいようしゅん）
- 地異星鄭天寿（ちいせいていてんじゅ）
- 地理星陶宗旺（ちりせいとうそうおう）
- 地俊星宋清（ちしゅんせいそうせい）
- 地楽星楽和（ちがくせいがくわ）
- 地捷星龔旺（ちしょうせいきょうおう）
- 地速星丁得孫（ちそくせいていとくそん）
- 地鎮星穆春（ちちんせいぼくしゅん）
- 地稽星曹正（ちけいせいそうせい）
- 地魔星宋万（ちませいそうまん）
- 地妖星杜遷（ちようせいとせん）
- 地幽星薛永（ちゆうせいせつえい）
- 地伏星施恩（ちふくせいしおん）
- 地僻星李忠（ちへきせいりちゅう）
- 地空星周通（ちくうせいしゅうつう）
- 地孤星湯隆（ちこせいとうりゅう）
- 地全星杜興（ちぜんせいとこう）
- 地正星裴宣（ちせいせいはいせん）
- 地狗星段景住（ちくせいだんけいじゅう）

野に下った歌を詠む会

課題すら　忘れされた　歌詠み会　どこにいったか　ぼく川村は（神奈川県／井上淳・17歳）☆お題のなかった歌を詠む会だったけど、なんとかなるもんだなぁ。どうしてだ　歌を詠む会　野に下る　ぼくは結構　好きだったのに（愛知県／KAC667253・?歳）☆えーと、歌は詠まれると5点ずつ加算され、20点でテレカ、50点でゲーム、自己申告制でお願いします。あな悲し　歌を詠む会　なくな　れば　夢と消えゆく　採用10回（静岡県／えびちん・?歳）☆というわけで、2月号は「だ」だ。

ほほ梅麿の勝ち抜きCGコンテスト

梅麿　今月も力作が集まったでおじゃる。東田淳二くんの作品はまろの好みでおじゃる。
ファンキーK　佐藤由健くんは2つ採用になったぜ、ベイベ。
らしゅう課長　ペンギンというかニワトリというか、この味がなによりいいよ。
のぐりろ　どうやら、挑戦者は2人にしぼられそうでしゅね。
ファンキーK　それじゃ、東田くんがいいと思う人。
梅麿　はいはい、あれ？　まろひとりでおじゃるか〜。
ファンキーK　佐藤くんがいいと思う人……全員だな。
梅麿　まろは女の子がいい。
らしゅう課長　梅麿がうるさいけど、佐藤くんに決定！
　ということで、佐藤対佐藤の戦いは以下のようになりました。

←東田淳二。おしくも破れたが、よくできてると思う

←三浦一誠。メカはうまいんだけど……

←佐藤由健。こちらのほうが派手なんだけど……

←沢崎誠。背景にもうすこし気を配ってほしい

←佐藤孝幸。前回のちゃんぴおん、相手が悪かった

←琅希。デッサンの勉強をするとうまくなるぞ

応募の注意

このコーナーではディスク投稿のみ受けつけています。投稿される方は以下の事項を書きそえた手紙を同封してください。
①住所、氏名、年令(学年)、電話番号、郵便番号
②タイトル、ロードの仕方など
③封筒の表には「フロッピーディスク在中」、「二ツ折り厳禁」、「使用したグラフィックツール名」の文字を赤ペンで明記。また、正しくセーブされているかどうか確認してください。

投稿大募集

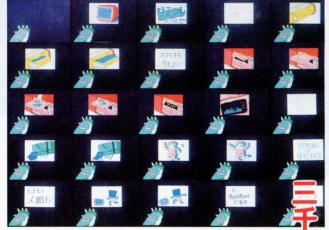
①トビラアイデア→CGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴→ウル技。③通り抜けできます→症状を詳しく。④歴史の散歩道→再現したい史実を送って。⑤空想科学読本→ゲームをSF考証したレポートを送って。⑥勝ち抜きCGコンテスト→グラフィックツール名を明記のうえ。⑦マップコレクション→複雑なダンジョンはキミたちにおまかせ！⑧歌を詠む会→歌人の気持ちになろう⑨新コーナータイトル未定→そのほかなんでもあり。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼント。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7　TIM　MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

イラスト部門ちゃんぴおん

千円

↑佐藤由健。彼はこのほかにもう1作こんなタッチのを送ってきましたが、いっぺんに3作も送ってしまってだいじょうぶなんでしょうか？　それだけが、心配です

紙芝居部門ちゃんぴおん

三千円

↑ミキちゃん。衰退の一途をたどっているアニメ部門の名称を紙芝居部門とあらためました。送ってきてくれないと、廃止になっちゃう。もう1か月だけ待つからね

賞金

勝ち抜きCGでは掲載されるとMファン特製テレカがもらえますが、ちゃんぴおんになるとそのほかに賞金がもらえます。賞金は1か月勝ち抜くたびに金額が上がっていき、1か月目＝1000円、2か月目＝2000円、3か月目＝3000円、4か月目＝5000円、5か月目＝10000円となっています。この賞金は毎回もらえるので例えば5か月勝ち抜くと、なんと累計21000円ももらえちゃいます。

来月はスーパーピンクソックスの桃色図鑑でも……

にぎやかな秋を迎えて、各地でショーやイベントが開催されている。年末がざわざわとさわがしくなるような予感がしてくるぞ。turboRが主役のMSXのイベントも楽しみだ。

SHOW MSXフェスティバル'90 turbo R TOUR

いよいよMSXのイベントがスタートする。主役はやっぱりturboRだ。うわさの高速モードやPCMの音声が体験できるぞ。詳しい日程などは下の表のとおり。今回も各地にはソフトハウスの担当者が顔を見せて、じっくり新作のソフトを披露してくれる。もちろんMファンもおじゃまする。

さて、内容のほうだが、目玉は「デジトークゲームクイズ大会」。PCMで録音された音声を、早送りや逆再生してその内容を当てるゲーム大会だ。そして、春に東京会場に来てくださった声優の古谷徹氏が、各会場を対象にビデオで登場。どんなふうにPCMを利用したらおもしろいかを紹介してくれる。内蔵ワープロできこえる音声ガイドの古谷版は一聴の価値あり。今回も東京会場のみで残念だけど、古谷氏が特別ゲストとして参加。PCM声優の指導をする予定だ。

さらに、MSX大賞に入選した作品もご披露したり、おなじみのディスクパンフレットが各会場先着200名に配布される。また、ファンダム特製のturboR用『RACE気分』のレースも行う。出場希望者は事前に練習しておくこと。これもお楽しみに。

アニメ声優 古谷 徹氏の本格PCM録音体験

パナソニックのturboRのA1STに内蔵されている、ワープロソフトの音声ガイド。そのメッセージを古谷氏のお得意の星飛雄馬やガンダムのアムロの声で、PCM録音した。イベントで聞けるぞ。

➡MSXにアフレコするところ！

⬆星飛雄馬のセリフをPCMで

MSXフェスティバル'90 turbo R TOUR

イベント日程表

地域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
大阪	ABC エキスタ(大阪駅ターミナルビル15F)	11月18日(日)	10:00〜17:00	03-5388-6096※
広島	ダイイチ パソコンCITY(4Fイベントホール)	11月23日(金)	〃	082-248-4343
福岡	ベスト電器 福岡本店(8Fマルコポーロ)	12月2日(日)	〃	092-781-7131
神戸	せいでん 三宮本店 南館カーサ(8Fメンバーズサロン)	12月9日(日)	〃	078-391-8171
札幌	そうご電器 YES SAPPORO(5Fイベントホール)	12月16日(日)	10:30〜17:00	011-214-2850
東京	新宿NSビル(B1F中ホール)	12月23日(日)	10:00〜17:00	03-5388-6096※
名古屋	テクノ名古屋 特設会場(大同生命ビル6F)	12月27日(木)	〃	052-581-1241

※はイベントスタッフ事務局の電話です

SHOW AMショー

10月3〜4日の2日間、東京の流通センターで「第28回AM(アミューズメント・マシン)ショー」が行われた。いわば、この秋から来年にかけてゲームセンターをにぎわす新製品の総合発表会というところ。毎年盛況なのだけど、とくに今年はぐるぐる360度回る体感マシンが話題を呼んで、冷房も効かないほどの熱狂ぶり。

とにかく目玉はセガの『R-360』。地球ゴマのなかに人が入ってぐるぐる360度回ってプレイする体感マシンだ。これ1個で1,700万もするのだそう。とにかくすごい、の一言につきる。タイトーも同じようなヤツで2人乗り。これはまだ参考出品。ほかに目だったのは、花博で注目のナムコの「ギャラクシアン3」路線を行く、セガの『サイバードーム・スーパーシューティングシステム』。12月から東京の後楽園に登場する予定。『R-360』は人によって酔うらしいが、こっちは誰でも興奮するオススメゲームだ。

⬆超人気で近くで見られないセガのR-360

⬆タイトーは参考出品の2人乗り

⬅やっぱりあったちびまる子ちゃんの乗り物やその他もろもろ

⬅スクリーンに写し出される敵をみんなで撃つ『サイバードーム』

➡衰え知らずのUFOキャッチャー

⬇ナムコは参考出品の大型ドライブシミュレーションゲームが目玉

●ほんとうだった……／「リングプル」の送り先を送ってくれた京都の河田くんありがとう。新聞の切り抜きを貼ってきてくれたのだが、それによるとコーラ缶にかぎらず、アルミのリングプルを「リサイクル・ボランティア」というところに送ると、業者に売った代金で車いすを送る活動をしているそうだ。なんていい人たちなんでしょう。しかし　ほんとうだったとは。なお、コカコーラ社ではこの活動にかかわっていないのでカンちがいしないように。(バ)

MUSIC 最新GM情報

10/21 ドラゴンクエスト・イン・ブラスII

タイトルのブラスは、ブラスバンドのこと。このアルバムは、ドレミ楽譜出版からの楽譜発売というタイアップによって、たんに聴いて楽しむという以上の性格を身につけた。現在、全国にはアマチュアのブラスバンドが約1万団体もあるという。それらのバンドのお手本的な意味合いも含んでいるのだ。収録は、実際の演奏を考えたメドレー形式の曲など全12曲。すべて「ドラゴンクエストⅣ」の曲。演奏は、東京交響楽団ブラスセクション。

※CD2800円、テープ2400円。（アポロン）

10/21 バスティール

マニアの間では注目株の、ヒューマンのアクション・シミュレーション（PCエンジン）のアルバム化。アレンジとオリジナルを7曲ずつ収録。といっても、ゲーム自体がCD-ROM版なのでオリジナルも一般の曲と変わらない。アレンジは、ギター・ソロがやたら多く、どちらというとサイケ調のサウンド。オリジナルはモダンジャズっぽい。両者とも、お子様に受け入れられる曲調ではない。大人にしかわからない品質をもっている作品だ。

※CD2600円、テープ2300円。（コロムビア）

11/21 矩形波倶楽部

この作品は、実質的な矩形波倶楽部のソロ・デビュー・アルバムということになる。バンド名をそのままタイトルにするあたりバンドとしての色合いをより強めていることがわかる。曲調は、サウンド・プロデューサーにTスクェアの安藤まさひろ氏を迎え、よりフュージョン色の強いものになっている。矩形波のミッシェル古川氏は、Tスクェアのライブにもゲスト出演したのだそうだ。『悪魔城ドラキュラ』『SDスナッチャー』などのGMアレンジ以外に、書き下ろし曲も披露。

※CD3000円。（キング）

11/21 ZUNTATA LIVE

8月25日、日本青年館で行われた「ゲームミュージックフェスティバル'90」から、ZUNTATAのパートを収めたライブ・アルバム。ジョイント相手のS.S.T.BANDにつづくライブ盤発売となる。ライブ録音にしては妙に音質がイイ。マイクとは別に、楽器からも直接（有線で）音をひろっていたのだろう。曲は『ダライアス』シリーズが多く、ほかに『ニンジャウォーリアーズ』『ナイトストライカー』など。曲間に行った演劇も追加収録。

※CD2500円。予約特典、ライブ模様B2ポスター。（ポニー）

11/21 G.S.M.1500シリーズ

①ザ・スーパースパイ&ニンジャコンバット／SNK⇨借りるより買ったほうがてっとりばやいというウワサもあるNEO・GEOの新作アクションのカップリング。いきなりニンジャ〜のボーカル曲でスタートしたのでびっくりした。試聴テープはダイジェスト版で、ほとんどがアレンジ曲だったので、感想というのもなんだが、ファンキーな曲が多くなかなかの印象をもった。

②雷電／セイブ開発⇨とっつきやすさで発売と同時に人気を得たシューティングのCD化。今月はアレンジものの試聴がつづいたせいか、オリジナルの乾いた音が妙に心地いい。ゲーム自体も正統派シューティングで売っているが、音楽もそんな感じ。テンポもよくメロディとのバランスもとれていた。

※①②ともCD1500円。（ポニー）

11/21 ゲームミュージックフェスティバル'90

先の、ゲームミュージックフェスティバルのライブ模様を収録したビデオが2本発売になる。ひとつは、ZUNTATAとS.S.T.の演奏を1本にまとめた、その名もズバリ『ゲームミュージックフェスティバル'90』（写真①）。これは、近々行われるビデオコンサートで上映されるビデオでもある（次ページ参照）。で、もうひとつは、S.S.T.のパートのみを収録した『S.S.T.BAND LIVE』（写真②）。両方のビデオともS.S.T.の全演奏のうち3曲ずつ脱落していて、入っていない3曲はもう一方のビデオに入っている。ようするに、2本のビデオを買わなければすべての演奏が見られないというしかけ。

※①60分5800円、②45分4800円。いずれも、VHSカラーステレオHi-Fi。（ポニー）

11/25 美少女ソフトオリジナルカタログVOL.2

VOL.1も大好評だったそうで、人気シリーズへと成長するのは間違いないと思われるシリーズ第2弾。収録ソフトは30本。MSXユーザーになじみの深いものをダーッと紹介してみると、ポニーテールソフトの『雀ボーグすずめ』、ジャストの『天使たちの午後III・番外編』、カクテルソフトの『きゃんきゃんバニー・スペリオール』、エルフの『デ・ジャ』『RAY・GUN』、ディー・オーの『エクスタリアン』などなど。よだれモノの作品がずら〜り。とにかく美少女づくし。ファンにはこたえられない内容の充実度だろう。

※VHS35分カラーステレオHi-Fi3800円。（ポリスター）

メロンパン ハガキ子ども相談室

青森県五所川原市の小笠原一晃くん・17歳のご相談です。●速くなったMSXターボRですが、ディスクドライブの動く速さはどうなるのでしょうか。音楽は止まってしまうのでしょうか。⇩ドライブの速さは、MSXの場合DOSというソフトがコントロールしています。今回バージョンが上がって変わっているのですが、実際に変わったような感じはありません。また、音楽に関してもやはり止まってしまいます。ただ、一度にたくさん読みこむことができますので読みにいく回数は、ずいぶん減っています。また、余談ですが、ドライブの速さとは、この場合回転の速さではなくファイルを読みこむ速さで、回転の速さのほうは同じ2DDである以上まったく変わりません。

●そして田坂だ／（前略）すっかり元気になりました。みなさんが気にかけてくださったことを知り、涙が浮かぶくらい感激しています。ほんとうにうれしかったです。赤ちゃんはほっといても無事に生まれてくると思っていたら意外にも身近におなじ境遇の方がたくさんいてびっくりしています。やはり生命の誕生だけは、いつの時代も神秘的なのですね。病院では小学校の同級生が隣のベッドに入るというエピソードもありました／ では。（愛媛・田坂真実）

プレゼント係より

11月号発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のすべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何の件かを書きそえてハガキでプレゼント係までご連絡ください。

掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領＝官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー1つ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 T-M MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り、「わたしにきくか!?」へのご相談、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈!

10/5 F-1グランプリ'90スペシャル

なぜF-1のビデオ紹介なんかするかというと、じつはこのビデオの全編をとおして流れるBGMがS.S.T.BANDの曲なのだ。いままでにアレンジされた曲ばかりを、ほとんど全部使ったのじゃないかと思われるほど入れこんでいる。モナコはやっぱり『スーパーモナコGP』。ビデオは、ナレーション入りでチームやレーサーなどの紹介のあと、第1戦から8戦までの前半戦のレース模様を収録(1レース5分程度)している。

※VHS60分カラーステレオHi-Fi2800円。(ポニー)

サイトロン・ビデオコンサート

先頃行われた「ゲームミュージックフェスティバル'90」を収録したビデオを上映するビデオコンサートが全国各地で開催される。ビデオ上映(約60分)にくわえ、ゲストインタビューとサイン会が約60分間予定されている。ゲストは、札幌・仙台がZUNTATA、それ以外がS.S.T.BANDとなっている(東京は両バンド出演)。両バンドともメンバーを半分にして出演。各地区とも入場は無料。ただし、定員に達した場合は入場を断る場合があるそうなので悪しからず。

なかなか各地でイベントが行えないので、実際にバンドのメンバーに会えるのは貴重だ。GMの制作方法や秘密の話を聞くチャンスだぞ。

ビデオコンサート日程表

開催地	開催日	開演時刻	開催場所	定員	問い合わせ先
札幌	11/24	15時～	札幌メッセホール 札幌市中央区狸小路3丁目	約100名	ポニーキャニオン販売・札幌支店 ☎011-232-5151
仙台	11/25	15時～	斉藤楽器 仙台市青葉区一番町3-5-2	約30名	ポニーキャニオン販売・仙台支店 ☎022-261-1741
東京	11/24	18時～	星陵会館 千代田区永田町2-16-2	約400名	ポニーキャニオン・映像制作本部 ☎03-221-3151
名古屋	11/23	13時～	太陽サウンドオン 名古屋市北区瑠璃光町4-7	約150名	太陽サウンドオン ☎052-916-1221
大阪	11/23	13時～	ミヤコ心斎橋本店3Fホール 大阪市中央区心斎橋筋1-6-5	約100名	ポニーキャニオン販売・大阪支店 ☎06-541-1601
福岡	11/24	16時半～	ベスト電気本店8Fマルコポーロ 福岡市中央区天神1-9-28	約200名	ポニーキャニオン販売・福岡支店 ☎092-751-9633

※東京地区は、往復ハガキによる先着優先予約制となります。往信に、自分の住所・氏名・年齢・電話番号、返信(宛名の面)に自分の住所・氏名を明記の上、〒102 千代田区九段北4-3-31 ㈱ポニーキャニオン・映像制作本部・サイトロンレーベル「ビデコンMF東京地区」係までお送りください。11月16日到着分まで有効です。当日券も発行予定ですが、ハガキによる応募で定員を越えた場合は発行はありません。

各社新譜情報

ポニーキャニオン

<12月15日>……●ダークシール⇨RPG的要素をもつ、データイーストの新作アクション。サウンドチームによるアレンジ(ボーカル曲)も1曲収録。●パウンド・フォー・パウンド&剣豪⇨アイレムのボクシングとアクション・ゲームのカップリング。●宇宙戦艦ゴモラ⇨UPLの新作シューティングのアルバム化。──前記3タイトルは、先のAMショー出品の超新作ゲーム。オリジナル・サウンドがメインの、G.S.M.1500シリーズでのリリース。CD1500円。

<12月21日>……●マージャン・ギャルズ・グラフィティVol.5⇨今回はニチブツ麻雀特集。VHS30分カラーステレオHi-Fi3000円。

アポロン

<12月16日>……●ドラクエ・オン・エレクトーンII⇨ドラクエⅣの音楽をエレクトーン演奏で。24曲入り。CD2800円、テープ2400円。

<来年頭>……●(仮)ウィザードリィ⇨アスキーから発売予定の、ゲームボーイ版『ウィザードリィ』のGM集。アレンジ11曲、オリジナルメドレー収録。CD2600円、テープ2300円。

ポリスター

<12月21日>……●スーパーリアル麻雀・麻雀バトルスクランブル(ビデオ)⇨SR麻雀オリジナル・アニメ・ビデオ。SFっぽい内容になる予定。パートⅣのキャラもからんでくるという話。●(仮)プリンス・オブ・ペルシャ⇨細かいキャラクタの動き、美しいグラフィックなどで話題を呼んだブローダーバンドジャパンのアクション『プリンス・オブ・ペルシャ』(PC88)のCD化。オリジナルが大半になる予定。

<1月25日>……●(仮)メガドライブ・ベスト⇨メガドライブのサードパーティの作品をオムニバス形式で収録したアルバム。詳細未定。

<2月25日>……●(仮)イルミナ/&X'na⇨フェアリーテールとカクテル・ソフトの美少女ゲームのカップリング・アルバム。詳細未定。

──あと、来年2月頭に『スーパーリアル麻雀バレンタイン・スペシャル』というCDを予定。6月には『ドラゴン・ナイト』のビデオも発売予定。年頭発売を予定していた『ファイナルファンタジー』のCDは、つごうにより無期延期になってしまった。

徳間ジャパン

<2月7日>……●大魔王ZARK伝説⇨J&Uの新作アクションRPGのCD化。作曲はあの中村泰士氏。

東芝EMI

<12月5日>……●アクシス⇨ウルフチームの全方向スクロール・アクション・シューティングのアルバム化。●大戦略III '90&インペリアルフォース⇨システムソフトのシミュレーションをカップリングでアルバム化。

<12月12日>グラナダ⇨ウルフチームのX68000版アクション・シューティングのアルバム。●ラグーン⇨ズームの8方向スクロール・アクションRPGのアルバム。──以上4タイトル価格等、詳細未定。

日本コロムビア

<12月21日>……●ドラゴンテール⇨ビッツーのゲームボーイ版アクションRPGのアルバム化。

キングレコード

<12月21日>……●クレリア⇨ミス・リリアこと杉本理恵ちゃんのファースト・アルバム。10曲収録の予定。●ファルコム・スペシャルBOX'91、こなみ・すぺしゃる・みゅ～じっく千両箱⇨年末といえば、やっぱりこの2タイトルだ。内容等の詳細は未定だが、それぞれ数枚組で90年をしめくくる予定になっている。

<1月1日>……●(仮)J.D.K.BAND 1st⇨日本ファルコム専属バンドによるフルアレンジ・アルバム。GMのアレンジにくわえ、書き下ろしの曲も収録予定。

BOOK Mファンから新刊3冊

① ゲーム十字軍Vol.3
徳間書店・税込定価980円・好評発売中

恒例の「ゲーム十字軍」のコーナーを中心に、アタックでやった攻略記事を再編集したMSXゲームのヒント集。このほかに、16ページに拡大した桃色図鑑、マップで攻略するマップコレクション、ストラテジー。いずれもまとめて読めるのがうれしい。さらに、今回はFM音楽館・GMセレクションも友情出演。

② MSXプログラムコレクション50本～ファンダムライブラリー⑧
徳間書店・税込定価880円・11月26日発売予定

1990年5月号～10月号の本誌より50本のプログラムを厳選して1冊にまとめたもの。たとえば春のイベントで大受けだった「人が動く」、PTN切り換えによる対戦型サッカー「Fighting Soccer(ファイティング サッカー)」、なんといってもブランドもののシューティング「WHIZだもんね♥」などを収録。ほかに、AVフォーラムの再放送やVRAM関係の記事を再構成した「BASICピクニックエッセンス」も掲載。

③ エルフ美少女アルバム
徳間書店・価格未定・12月上旬発売予定

美少女ソフトの大御所エルフから発売になった、全ゲームの秘蔵本。大ヒット作『ドラゴン・ナイト』や最新作のIIをはじめとするエルフの全ゲームを収録。ダンジョンマップや秘蔵の原画も合わせて掲載。なかでも圧巻なのが、約30ページの「エルフ美少女名鑑」。200名の美少女が登場。エッチな袋とじつき。

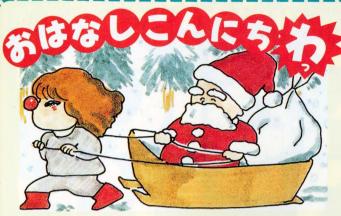
プレゼント さあ応募しなさい

●コンパイルより
①魔導物語・音楽館/……3名様
『魔導物語1-2-3』で使われていた曲をアレンジして収録したカセットテープ。コンパイルで制作した超貴重アイテム。「魔導物語音頭」のバージョン違い5曲ほか、全部で9曲収録。コンパイルの底力を思い知らされる本格サウンドがかなり魅力。

●エニックスより
ドラゴンクエストの1991年カレンダー……3名様
365日、ドラクエのキャラクタたちとすごしたい人のためのカレンダー。毎日1ぴきずつペタペタ貼れるスライムなどのシールつき、というのがおもしろい。

応募は左欄外の掲示板を参照。しめ切りは11月30日必着。発表は1月8日発売の2月号で。

応募券 FFB⑫

●お知らせ/田坂真実、お帰りなさい! また元気なハガキ待ってます。徳島の平田仁志より「田坂さんのことで人生のつらさ苦しさをこのコーナーのたった3行で感じました。がんばってください」との手紙あり。ところで、岐阜県の片岡修くん(9月号のおはこんに登場)、連絡したいことがあるのですが住所がわからなくなりました。お便りください。片岡くんの友だちも読んでいたら教えてあげてください。あー今日はいい人になった気分だ。では。(バ)

●補足。7月号の口の4コマについて。テーマは「矛盾」です。聞こえないはずの電話の音に反応する奇妙さ。これこそ私の表現したかったことなのです。けれどもほかの方にはお茶を濁して去っていくことの気味悪さだけが伝わってしまったようです。わかりにくい4コマをかいてしまってすみません。

（岐阜・田中将司とその一味）

新聞部員田中から頭の悪いキミたちのために説明の手紙が来てしまったぞ。いいのさ田中。芸術家はわかる人にわかってもらえれば。わたしは前号の4コマで自由な男が着ている「FREE 自由」と書かれたTシャツが好きだぞ。

●先日、台風のなかを修学旅行に行ってまいりました。トンネルの中で新幹線がストップしてしまい、「こんなときこそぼくの頼りがいのあるところを見せねば」と思ったので、「みんな落ち着け、あわてるな」と呼びかけましたが、あわてていたのはぼくだけでした。

（東京・菅原竜治）

なにをフツーのことを書いているんだ菅原／　おまえはそんなヤツじゃないはずだ。お、なんだもう1枚あるぞ。

●Kくんの話だと、のび太くんの誕生日は昭和37年8月7日だそうである。かなりのおたくだ。しかしぼくは出来杉くんのフルネームを知っている。

（東京・菅原竜治）

やはり菅原はこうでなくてはいけない。そして、フルネームは出来杉秀才だそうだ。こんなにおもしろい菅原に、こうなったらポリシーをもってどこまでテレカをやらずに引っ張れるか挑戦するぞ。

●松下電器は「48ドットカラー宣言」を何回やったら気がすむんだろう。さらにいまだに漢字プリンタに「NEW」なんかつけて。　（福岡・兼田和男）

それはたぶん「おもちゃのカンヅメ」や「金銀パールプレゼント」、いつまでもやっているようだがじつは終わっていたというのとおなじように、おとなの心で見ていてあげよう。

●ぼくは、ハイドロサルファイト溶液を「高度な(ハイ)泥(ドロ)が猿(サル)と戦っている(ファイト)溶液」と覚えた。入試対策は完ペキです。

（北海道・とろいせき）

ハイドロサルアクションと書かないように気をつけてほしいが、それはそれはうぐいす鳴くよで794年な話、頭がよくなくてハッピーな入試対策だ。

●バボさん、89年6月号で書いてた「月刊カッパルンバ」はまだ来てますか？教えてください。　（愛知・安田剛）

そういえばそんなものもあったなあ。愛くるしいカッパの目が妙に気味悪いイラストだったが、「カッパモーニン／」というコーナーは好きだったぞ。

●やあ、ぼくごろう。ただそれだけ。バイバイ。　（京都・伊藤吾郎）

こんなもののために62円切手をほこらしげに貼ってきたおまえに心の病を感じるぞ。テレカをさしあげるがイタズラ電話はするな。元気で暮らせ。

●編集長さんがとっても人気ありますね。数年まえの私に似ているんですね、メガネと髪型が。髪型変えたら写真出してください。参考にします。

（大阪・北野美栄子）

数年まえということはいま50くらいですか。うそですよ、うそです。北根紀子(編集長)と説明入りで死ぬほどかわいい女の子のイラストをかいてくる人もいるが、みんなだまされてはいけないぞ。

●光栄ギャグシリーズ。『提督の決断』A：帝都食うの？　B：けつだ／　C：ん？　『維新の嵐』①地震の嵐②失神の嵐③ミシンの嵐。（宮城・三嶋一）

あはは、ミシンの嵐は気に入ったぞ。それはほんとうなら怖すぎるのでテレカをさしあげよう。がんばれ、菅原。

◐兵庫・菅野あゆみ⇨編集部の独断と偏見によって頭のネジが1本とれたやつのハガキばっかり採用していたらまともなイラストが全然こなくなってしまった。こないと載せてみたくなったので載せた。人間って勝手だ！

イラスト講座

絵で学ぶ

よいこのでこピン講座

①まず図1のように組みます。ポイントは2の指も1の指でおさえることです。

ななめから見たとこ（右ききの場合）

下から見たとこ（左ききの場合）

②1，2の指に力をこめて2の指をはじきます。1の指は右手のひらにビシッとぶつけます。

ここが大事

注）やりはじめの頃は指の皮がむけますが、一回むければ痛くなくなります。

音がでる奇妙なでこピンをマスターして友達と差をつけよう

なお、友を失っても一切責任を持ちません

◐新潟・斉藤高未⇩このとおりにしたら、フィンガークラッピングのような音が出た。それだけだ。それだけで新コーナーを作るなんてすごいだろう。作っちゃったからにはこれに続く「だからなんなんだ」という作品を待ってるぞ

BABO'S わたしにきくか!?

たしがなんとでもしてさしあげよう。困りはててなにかにすがりたいときは宗教に走るまえにわたしに手紙をよこしなさい。

MSXのことから、いい魚の見分け方までなんでもわたしが答えてやろうじゃないか。こんなにありがたいことはないぞ。わたしに相談する勇気のあるあなたやあなた。いますぐ「おはこん・わたしにきくか!?」係までハガキを書きなさい。

Q　毎月毎月新しいテーマを探すのに疲れ、ついに好評だった「暮らしの適当手帖」をやめてしまいました。これからどうすればいいのでしょう。

（東京・おはこん担当デスク）

A　これは情けない、おはこん担当デスクさんだ。そんなことではわたしの担当デスクをやっていくのにぴったりではないか。なにもそんなに疲れはてるほど頭を使うことはない。わ

ということで猫にイカやタコを食べさせると耳が折れちゃうそうですよ。あ、だれも聞いてませんね。すいません。

※あんまり本気で相談しないようご注意ください。　（おはこん担当デスク）

★イラスト・評＝野見山つつじ

●そういわれても／どうも！　杉園（すぎぞの）です。中学を卒業して仕事しています。仕事の内容がすごい！　なんと航空機の部品を作っている。会社名は口がさけてもいえない。F－15のタンクも作っている。すごいでしょ。隠れながら写真も撮った。怖かった。じゃあバイバイ。（兵庫・杉園学）⇨どうも、杉園ですとあたかも友だちのようにいわれてしまったぞ。会社名はいいとして、その写真は見たいので送ってください。（バ）

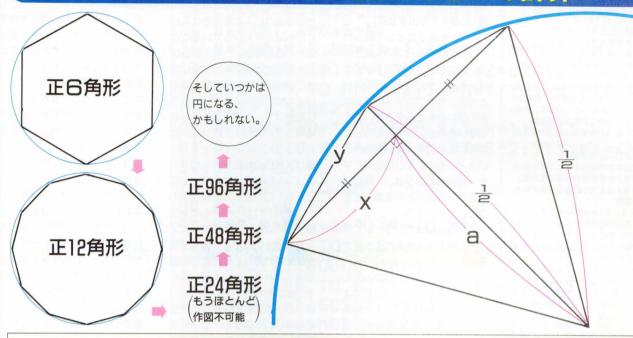
LOG　logarithm(ロガリズム)の頭3文字から。BASICの組みこみ関数の1つ。数学でいう、対数のこと。ただし、対数には10を底とする常用対数と、超越数e(2.718281……)を底とする自然対数の2種類があるが、MSXに組みこまれているLOG関数は、後者のほうである。
自然対数とは、超越数eをy乗するとxになる場合、つまり、
x＝e＾y
が成り立つとき、
y＝LOG(x)
という式が成り立つような関数である。
EXP　exponent(エクスポーネント)の頭3文字から。BASICの組みこみ関数の1つ。指数と訳される(ちょっと事情が複雑だが)。
BASICの組みこみ関数としてのEXPは、
x＝e＾y
のとき、
x＝EXP(y)
が成り立つような関数。つまり超越数eをy乗にした値を返す。
正直にいって超越数eがどう役に立つのかは担当者は不勉強にして知らないが、微分積分の計算に便利なのだそうだ。そう書いてありました。
こぼれ話　ファンダムの常連GENさんからπを2300桁まで計算可能な1画面タイプの投稿があった。計算結果のセーブ、ロードまで付いている優秀な作品だったが、ピクニックとバッティングしたため今月は保留。来月、誌面の余裕とリクエストがあれば掲載を検討します。　(ピクニック担当者)

MSXはどこまでコンピュータか?

今回のBASICピクニックのテーマは、MSXに科学技術計算をやらせてみよう、というものである。
このテーマは人によってバカバカしく聞こえるだろうし、そのバカバカしさも人によっては正反対のものだろう。1つは、「MSXで科学技術計算をやるなんてあたりまえじゃないか」というもので、もう1つは「MSXで科学技術計算なんかしてもしかたがない」というものだ。
完全に無関心な人はべつとして、もう一種類、「MSXに科学技術計算なんかできるの?」と感じる人々もいるだろう。
この記事は、2番目のタイプと3番目のタイプの人に向けて書かれている。1つのかんたんな事実を思い出すか、気がついてもらいたいからである。
その事実とは、MSXが電子計算機だということだ。
MSXは、BASICという科学技術計算に適した高級言語を内蔵するコンピュータなのだ。
その証拠に、たとえば、SIN、COSはともかく、ATNとかLOGとかEXPとか、小遣いやテストの成績の計算には不必要な、難解そうな関数がちゃんと用意してある。正直にいってEXPなんて、いったいどういうふうに役に立つのか、かくいうわたしにもよくわからないくらい科学技術なのだ。これで6個も科学技術ということばが出てきた。いまので7個目だ。
科学技術科学技術科学技術とくりかえしているうちに、頭がボーとしてきて、どういう意味だったのか思い出せなくなってしまいそうだが、コンピュータでやってみせる科学技術計算パフォーマンスといえば、もう決まっている。円周率πの計算だ。
πが計算できるものだとは思っていなかった人もいるだろうが、πを計算する方法は、じつにたくさんある。
なかでももっとも古典的な方法が、右ページの上、円に内接する6角形からはじめる方法だ。これは、あの紀元前3世紀ころの哲学者アルキメデスが使った方法と部分的におなじだ。
アルキメデスは、直径1の円(円周がちょうどπになる)に内接する正96角形の周の長さと、外接する正96角形の周の長さとのあいだにπの値があることを発見し、3.14まで正確に求めた。
右のプログラムは、そのうちの内接する多角形(正6×2^n角形、96角形はそのうちの1つ)の周を次々に求めていくものだ。プログラム中に見えるSQRは平方根を求める関数で、これはピタゴラスの定理(三平方の定理)を利用しているため。あとは小学校の算数でわかる。

円に内接する正6×2^n角形によるπの計算

$$\begin{cases} x^2+a^2=\left(\frac{1}{2}\right)^2 \\ y^2=x^2+\left(\frac{1}{2}-a\right)^2 \end{cases}$$

$$y=\sqrt{\frac{1}{2}-\sqrt{\left(\frac{1}{2}\right)^2-x^2}}$$

直径1の円を考えると、その円周はちょうどπになる。だから、直径1の円の円周を計算すれば、πを求めたことになる。そこで、アルキメデスは正6角形からはじめた。円に内接する正6角形は不思議にも1辺が円の半径とおなじになる。つまり、直径1(半径$\frac{1}{2}$)の円に内接する正6角形の1辺は$\frac{1}{2}$である。したがって、周は$6\times\frac{1}{2}=3$。これがπへの第1歩の数となる。

この正6角形を足がかりにして、正12角形を考える。正12角形の1辺の長さをyと置き、正6角形の1辺の長さの2分の1をxと置く。もう1つ、計算のつごう上、図のような線分の長さをaと置く。すると、ピタゴラスの定理から、左の2つの式が出る。この2つの式でaを消去すると、その下にあるようなyとxの関係が明らかになる。これは正6角形と正12角形の関係にとどまらず、正12角形と正24角形、正24角形と正48角形の関係でもまったくおなじ数式が成り立つ。

つまり、最初のxの値がわかればあとはイモヅル式に計算できるのだ。しかも、最初のxの値は$\frac{1}{2}$の2分の1、つまり$\frac{1}{4}$(0.25)だとわかっている。そこからどんどん計算して下の数字がずらっと出てくるのだ。

最初、このプログラムでぴたりとπが計算できるかに思われたが、プリンタに打ち出した結果を見ればわかるように、それまで順調に正しいπの値に近づいていっていたものが、正2万4576角形あたりから狂いだし、じつは、正314万5728角形以降もそのまま計算させていると、最終的に0になってしまうのだ。Xがどんどん小さくなっていって、精度の問題で起こる誤差がどんどんたまって致命的になっていくせいだろう。

それでもとちゅうでやめれば、小数点以下6桁まで、このかんたんなプログラムで求められる。計算に必要な時間は数秒である。アルキメデスが最終的に得たπの値は3.14163だったそうだから、2千年以上もの時間のへだたりは大きい。

リスト1：正6×2^n角形方式のプログラム

```
10 COLOR 15,0:SCREEN 0:WIDTH 40
20 X=.25:N=6
30 PRINT N;"ｶｯｹｲ",2*N*X
40 Y=SQR(.5-SQR(.25-X^2)):N=N*2
50 X=Y/2:GOTO30
```

実行結果をプリンタに打ち出すと

6 ｶｯｹｲ	3	6144 ｶｯｹｲ	3.1415924816287
12 ｶｯｹｲ	3.10582854123	12288 ｶｯｹｲ	3.141592481629
24 ｶｯｹｲ	3.1326286132819	24576 ｶｯｹｲ	3.141592481629
48 ｶｯｹｲ	3.1393502030486	49152 ｶｯｹｲ	3.1415874830532
96 ｶｯｹｲ	3.1410319508931	98304 ｶｯｹｲ	3.1415780626401
192 ｶｯｹｲ	3.1414524723285	196608 ｶｯｹｲ	3.1415749865804
384 ｶｯｹｲ	3.1415576080383	393216 ｶｯｹｲ	3.1414119511148
768 ｶｯｹｲ	3.1415838922002	786432 ｶｯｹｲ	3.1408089539884
1536 ｶｯｹｲ	3.1415904631622	1572864 ｶｯｹｲ	3.1356849603142
3072 ｶｯｹｲ	3.1415921061353	3145728 ｶｯｹｲ	3.145728

ライプニッツの公式　同時にグレゴリーという人も発見したので、グレゴリー・ライプニッツの公式ともいう。
マチンの公式　筆算で計算するときにも実用的で、じっさいに筆算だけで500桁以上計算した人もいる。
リスト４で使用するおもな変数
N＝計算・表示する総桁数
M＝退屈しのぎのための表示用区切り
M(Ø～1, n)＝マチンの公式の２つの無限級数(分母が５の倍数のものをSØ、239の倍数のものをS１とする)を計算するにあたって、M桁ずつの精度を求めるために必要な計算項数
X、Y、Z＝上の配列Mを求めるための計算用(ここでLOGなどを使っているが詳しい説明は省略)
H＝倍精度型の配列１つにつき９桁の数を管理させるときの必要な配列数。
U＝配列１つ１つの内容を９桁で切るための定数
S(Ø～1, n)＝無限級数SØ、S１を計算するためのそれぞれの配列。配列宣言のときに１つ多めにしてあるのは、計算のとちゅうで添字が１つ余分に使われるため
T(Ø～1, n)＝SØ、S１を計算するための配列。それぞれ、分母が５、239のべき数となっている数で、次の項に行くたびにD(Ø～1)で割り算される
P(n)＝πの値を入れる配列
D(Ø～1)＝T(Ø, n)、T(1, n)を計算するための割り数
D＝割り算サブでの割り数の一時変数
K＝計算している無限級数が第何項か
F＝計算した項のプラス、マイナス
C＝桁数(表示用)
G＝配列番号(表示管理用)
Q＝商
R＝あまり

πにかぎりなく近づいていく数式

■πの値を生み出す公式

πを求める公式として知られている代表的な２つの公式がある。１つは、ライプニッツの公式、もう１つがマチンの公式だ。とくに、ライプニッツの公式は、見た目にかんたんそうで、覚えやすいためか、名前は知らなくてもなにかで見たことがあるという人は多い。それに比べてマチンの公式のほうは、一見して複雑で、ちょっと目を離したすきに忘れてしまう。

だからといって、ライプニッツの公式で、πを求めようとするとたいへんだ(リスト２)。

いや、プログラムはかんたんにできる。この２つの公式のような形を、無限級数(マチンの公式のほうは２つの無限級数が使われている)といい、たとえば、ライプニッツの公式のほうは、１を第１項、$-\frac{1}{3}$を第２項……とすると、第n項は、BASICの書式で書くと

１／(２＊n－１)＊(－１)^(n＋１)

となる。nに１とか２を代入してみればうまくいっていることがわかるだろう。nを１からはじめて１ずつ増やし、次々に加えていけばいい。それは、じょじょに４分のπに近づくだろう。したがって、各項をあらかじめ４倍していればπに近づく。ただし、うんとゆっくり。

■リスト２の動き方

リスト２を走らせると、上にBASICの組みこみ関数の１つATN(１)から計算したπの値が表示され、その下にライプニッツの公式に従って次々に無限級数を計算した現時点での値が表示される。ひじょうに速くその値は揺れ動いているため、はじめ小数第２桁以降は数字が読めない。そのうち、第２桁が確定して「３．１４……」と読めるようになり、長い時間をかけて１桁ずつ、見える数字が増えていく。しかし、リスト２の最初のバージョンでは、プラスマイナスのくりかえしが(－１)^(n＋１)だったのでnが32767に達すると、エラーが出てしまった。そこで、プラスマイナス１を変数Sでくりかえすことにしてもう一度やってみた。プログラムを走らせて、数人で食事に出かけ、自衛隊の海外派遣と政治家のレトリックの貧困さについて話しながらお茶を飲み、２時間後に編集部にもどってきたときはすっかり忘れていた。しばらくべつの仕事をして、そしてふと気づいてMSXの画面を見たら……まだ、「３．１４１５９」までが確定したところだった。しかも、そのMSXとは、あのturboRなのだ。いや、ターボちゃんが悪いのではない。悪いのはこの公式だ。「πの実際の計算には役立たない」というのが、この公式に対するむかしからの世間の評価だ。実用的にはアルキメデス方式のほうがよっぽど役に立つ。

■マチンの公式で感動しよう

ところが、マチンの公式のほうは感動的なほど速くπの値に近づく(リスト３)。ふつうのMSXでも、あっというまに倍精度型の範囲内(14桁表示)で正確なπの値を計算してくれるのだ(ストップするのは239のべき乗を計算しているうちにOver(オーバー) flow(フロー)エラーを起こしてしまうからだ)。これを見たときの感動が今回のこの記事に結びつい

リスト２：使えないライプニッツの公式

```
10 COLOR 15,0:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF
20 C=1:P=0:S=1
30 LOCATE 0,5:PRINT USING"ATN(1)*4 = #.#
#########";ATN(1)*4
40 P=P+4/(2*C-1)*S
50 LOCATE 0,9:PRINT USING"NOW       = #.#
#########";P
60 C=C+1:S=-S
70 GOTO 40
```

リスト３：天才的なマチンの公式

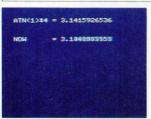
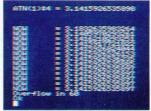
```
10 COLOR 15,0:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF
20 C=1:P=0
30 LOCATE 0,5:PRINT USING"ATN(1)*4 = #.#
############";ATN(1)*4:LOCATE 0,9
40 CC=2*C-1
50 S1=1/(CC*5^CC)
60 S2=1/(CC*239^CC)
70 P=P+4*(4*S1-S2)*(-1)^(C+1)
80 PRINT USING"NOW         = #.############
#";P
90 C=C+1:GOTO 40
```

πを求める有名な公式

●ライプニッツの公式

$$\frac{\pi}{4}=1-\frac{1}{3}+\frac{1}{5}-\frac{1}{7}+\frac{1}{9}-\frac{1}{11}+\frac{1}{13}\cdots\cdots$$

●マチンの公式

$$\frac{\pi}{4}=4\cdot\left(\frac{1}{5}-\frac{1}{3\cdot5^3}+\frac{1}{5\cdot5^5}-\frac{1}{7\cdot5^7}\cdots\cdots\right)-\left(\frac{1}{239}-\frac{1}{3\cdot239^3}+\frac{1}{5\cdot239^5}-\frac{1}{7\cdot239^7}\cdots\cdots\right)$$

↑揺れ動き続けるライプニッツの公式

↑あっというまに値が確定するマチンの公式

ているといっていい。こんなちょっとした計算をくりかえすだけで、またたくまにπを計算してしまうなんて。やっぱり、コンピュータはやり方(つまりプログラムやアルゴリズム)しだいなのだ。

リスト3があまりに速く結果を出したので、もっと大きな桁数、たとえば小数点以下500桁まで計算してみたのがリスト4だ。500桁ぜんぶを計算するまで待っているのはさすがに退屈なので、5桁ぶん確定するたびにそれまで確定したπの値すべてを表示しなおしている(見た目には5桁ずつ増えるように見える)。

500桁の数値(πの整数部分を除く)は、配列S(n, m)に9桁ずつ区切って入れて計算している。この手法は、MSXをコンピュータらしく使うためにはたいへん重要なテクニックなので、リクエストと機会があれば、これをテーマにやってみたい。

じっさいに時間をはかってみたところ、ナショナルFS-5000で約1時間6分、A1ST(turboR)で約11分かかった。いや、11分しかかからなかったというべきか。

なにしろ、世界ではじめての電子計算機といわれるENIAC(エニアック)が1949年にπの値を2037桁まで計算したときは70時間もかかったのだそうだから。リスト4の行30にある「N=500」(総桁数)を「N=2037」に変えて「M=5」も「M=2037」にして走らせ答えを出すまで見守れば、精神修養に役立ちそうだ。A1STで試したら2時間28分かかったので、たぶんふつうのMSXなら15時間近くかかるのだろう。

↑約1時間かけて計算したπ500桁

リスト4：πを500桁まで計算するぞ!

```
10 COLOR 15,0:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF
20 DEFINT A-C,E-N
30 N=500:M=5:NM=(N-1)¥M+1:DIM M(1,NM)
40 X=2/LOG(10):Y=LOG(5)*X:Z=LOG(239)*X
50 FOR I=1 TO NM:M(0,I)=M*I/Y+1.5:M(1,I)
=M*I/Z+1.5:NEXT
60 H=N¥9+1:U=10^9:DIM S(1,H+1),T(1,H),P(
H),D(1):T(0,0)=4*4*5:D(0)=5^2:T(1,0)=4*2
39:D(1)=239^2
70 FOR I=1 TO NM
80 FOR J=0 TO 1
90 FOR K=M(J,I-1)+1 TO M(J,I)
100 FOR A=0 TO H:S(J,A)=T(J,A):NEXT
110 D=D(J):GOSUB 1000
120 FOR A=0 TO H:T(J,A)=S(J,A):NEXT
130 D=2*K-1:GOSUB 1000
140 IF (K+J)MOD2 THEN F=1 ELSE F=-1
150 GOSUB 2000
160 NEXT K:NEXT J
170 C=0:G=0:LOCATE 0,0:PRINT "π =";STR$(
P(0));".";
180 G=G+1:A=0:A$=RIGHT$(STR$(P(G)+U),9)
190 A=A+1:C=C+1:PRINT MID$(A$,A,1);
200 IF C MOD 5  =0 THEN PRINT " ";
210 IF C MOD 25 =0 THEN PRINT:PRINT SPC(
6);
220 IF C=N THEN END
230 IF C=M*I THEN NEXT I
240 IF A=9 THEN 180 ELSE 190
1000 '●●● WARIZAN SUB
1010 FOR A=0 TO H
1020 Q=INT(S(J,A)/D)
1030 R=S(J,A)-Q*D
1040 S(J,A)=Q
1050 S(J,A+1)=S(J,A+1)+R*U
1060 NEXT:RETURN
2000 '●●● KAGEN SUB
2010 FOR A=H TO 0 STEP -1
2020 P(A)=P(A)+(S(J,A)+E)*F:E=0
2030 IF P(A)>=U OR P(A)<0 THEN E=1:P(A)=
P(A)-U*F
2040 NEXT:RETURN
```

掲載ソフト24本のプレゼントつき！ 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは11月30日必着。当選者の発表は1月8日発売の本誌2月号の欄外でおこないます。

■**アンケート**

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2
③MSX2+
④MSXturboR
⑤持っていない

2 今後、MSXturboRを買う予定はありますか(1で④以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系(PC-286も含む) ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。
①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMパック ⑤MIDIサウルス ⑥どれも持っていない

14 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

●10月号の当選者発表は57ページからの欄外で発表しています。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名	
1	サークII	6
2	FRAY(ターボR専用版)	10
3	シードオブドラゴン	16
4	野球道II	100
5	世界でいちばん君がすき！	102
6	ディスクステーション12月号	103
7	ピーチアップ7	103
8	大航海時代	特別付録

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN SCCOP>サークII
3	<FAN SCOOP>FRAY
4	<FAN SCOOP>シードオブドラゴン
5	ゲーム十字軍
6	FFB
7	BASICピクニック
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>1行プログラムコーナー
10	<ファンダム>Super Beginner's(超初心者)講座
11	<ファンダム>ちえ熱あっちゃん
12	<ファンダム>AVフォーラム
13	FM音楽館
14	LINKS INFORMATION PAGE
15	ゲーム制作講座
16	<turboRを分析する！>声つき電子カード
17	<特別企画>パソコン通信はじめの一歩
18	FAN STRATEGY
19	記憶のラビリンス
20	<FAN NEWS>野球道II
21	<FAN NEWS>世界でいちばん君がすき！
22	DMfan
23	いーしょーくーはまだかいな⁉
24	ON SALE
25	COMING SOON
26	FAN CLIP
27	<特別付録>大航海時代 冒険活劇日記

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ファミコン必勝本
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊙ファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	㊙PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	あーくしゅ
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アレスタ2
5	アンデッドライン
6	イース
7	イースII
8	イースIII
9	維新の嵐
10	ウィザードリィ2
11	ウィザードリィ3
12	F-1スピリット
13	F1道中記
14	エメラルド・ドラゴン
15	SDスナッチャー
16	SDガンダム ガチャポン戦士2
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	カオスエンジェルズ
19	ガリウスの迷宮
20	きゃんきゃんバニー・スペリオール
21	ぎゅわんぶらあ自己中心派
22	銀河英雄伝説
23	銀河英雄伝説II
24	クォース
25	グラディウス2
26	クリムゾン
27	クリムゾンII
28	クリムゾンIII
29	激突ペナントレース2
30	ゴーファーの野望〜エピソードII〜
31	サーク
32	サークII
33	ザナドゥ
34	沙羅曼蛇
35	三国志
36	三国志II
37	THEプロ野球激突ペナントレース
38	シードオブドラゴン
39	シャロム
40	シュヴァルツシルトII
41	水滸伝
42	スナッチャー
43	スーパー大戦略
44	スーパーピンクソックス
45	スペース・マンボウ
46	世界でいちばん君がすき！
47	ソリッドスネーク
48	大航海時代
49	ダンジョンハンター
50	ディスクステーション各号
51	DPS SG
52	ティル・ナ・ノーグ
53	デ・ジャ
54	電脳学園II
55	ドラゴンクエストII
56	ドラゴンナイト
57	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
58	にゃんぴ
59	信長の野望<全国版>
60	信長の野望・戦国群雄伝
61	ハイドライド3
62	バルンバ
63	パロディウス
64	ピーチアップ各号
65	ピンクソックス各号
66	ファイナルファンタジー
67	ファミクルパロディック2
68	フォクシー
69	ブライ上巻
70	FRAY
71	魔導物語1-2-3
72	魔導師ラルバ総集編
73	夢幻戦士ヴァリスII
74	ラスト・ハルマゲドン
75	ランダーの冒険PART-III
76	ルーンマスター
77	ルーンワース
78	レイ・ガン
79	ロードス島戦記
80	ロードス島戦記・福神漬

※Pはプログラム、❶〜❼は画面数

今月は新しいことが2つ半あります。1つはturbo R専用の改造版を入れたこと。もう1つはAVフォーラムのオールカラー写真を掲載したこと。あと半分は、超初心者講座があることです。初心者講座はまえもやっていましたが、超のぶんが新しい。

指が痛くなるほど夢中になってしまうけんだま

けんだま

MSX MSX2/2+RAM8K　BY Otan-Soft

リプレイ　SPACE　柄の形をかえる　押すと柄が下がり はなすと上がる

1画面

リストは50ページ

キーを押すたびに左から右へ形を変える

10点

ふつうのフォームでのせれば10点

10点

ちょっとひっかかってすぐに落ちる

40点

剣のおしりで受ければ自慢の40点

70点

剣のとがったところで突き刺せば70点

最初はなんだかうまく遊べない。どうもうまくいかないのでバグがあるんじゃないかとか不安になってしまった。カーソルキーの下や右を押す指についつい力が入って痛くなる。遊べるにしても、これはいわゆる操作性が悪いってやつかななどと思ったこともある。

でも、なんどかチャレンジしていると、だんだん画面のなかのけんだまが、ほんとうのけんだまのように見えてくる。「玉」がヒュンッとあがって、「剣」の部分にひっかかる感じはたしかにこんなふうだった。

で、人生の初期、まだ手が現在の2分の1スケールだったころ、はじめてけんだまを手にしたときのことを思い出した。最初に感じた「操作性の悪さ」は、はじめてのけんだまのむずかしさとよく似ているのだ。そうそう、これこれ。

この電子けんだまの、ちょっと変なむずかしさは、本物のけんだまの本物のむずかしさに似ているのだ。

そのへんに気がついたころ、この電子けんだまにも慣れて熟達してくるだろう。

プレイ感覚は、本物のけんだまによく似せてある。カーソルキーの下を押して玉をグッと下げ、パッとキーをはなすと玉が上に飛びあがる。この玉をうまくのせるには受ける瞬間、ちょっと下に下げてクッションにするのがコツ。玉の勢いが強すぎるとのってもすぐに落ちてしまうのだ。いったんきれいにのった玉は、続いてまた上にはねあげることができる。

こうして華麗な連続技でフォームによる得点をかせいでいく。連続技でなくてもぜんぜんかまわないのだが、全体の制限時間があるので、連続したほうが効率よく得点をかせげるのだ。最低200点は出したい。

けんだま、スタート

けんだまを下げて

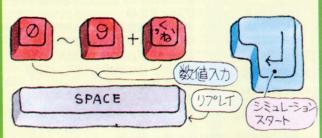
パッとはなすと飛んできて

ストンと収まった

1画面　各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

ただ見ているだけのファンタジック戦闘SLG

コロシアム Colosseum

MSX MSX2/2+RAM8K　BY HIDEYUKI

↑まずプレイヤー1。数値(1以上)をカンマで区切って入力し、最後にリターンキーを押せば4つぃっぺんに設定できる

↑プレイヤー2もおなじように設定。平均的なプレイヤー1とちがって攻撃力(AP)に半分をつぎこんだ攻撃型のドラゴンを作ってみた

1画面

リストは51ページ

↓戦闘開始。バックにずらっとならんでいるのは大観衆のつもりのキャラクタ

↑戦士剣を突く、ドラゴンひらりとかわして肩すかし、の図

↑ドラゴン火を吹く。戦士よけきれずアッチッチ、の図

↑戦士すばやく攻撃、ドラゴンよけきれずイデッ、の図

↑ドラゴン火を吹く。戦士バックステップでよける、の図

いちおう2人対戦用だが、1人で遊んでもかまわない。プレイヤー1(戦士)、プレイヤー2(ドラゴン)にそれぞれ自分のデータを数値で入力し、あとはMSXがかってに進めてくれる自動戦闘式だからだ。

RUNすると、「PLAYER 1?」と聞いてくるので、体力(HP)、攻撃力(AP)、防御力(AC)、すばやさ(SP)の4つのパラメータを合計100という範囲内で入力する。数値と数値のあいだをカンマで区切れば一度のリターンキーで4つとも設定できる。プレイヤー1が終わったら、プレイヤー2も同様に設定。すると戦士とドラゴンの戦闘がはじまる。

敵の攻撃をもろに受けると白くなり、とどめをさされると黒くなり、勝ったほうのプレイヤー名を表示してゲームオーバー。

なんらかの形で決着をつけなくてはならない友だちがいたら、この機会にこのゲームでぜひ決着をつけよう。

大岩と矢の攻撃に耐えつつ階段いすわりゲーム

階段を登ろう

MSX MSX2/2+RAM8K　BY まもてん

1画面

リストは52ページ

たぶん、どうでもいいことだろうと思うが、このゲームで階段を登り降りするかわいそうなキャラクタの名前は、

黒卯下郎(くろうしたろう)

というんだそうだ。

下郎はないような気がするが、黒卯はなかなかいい名字を考えついたなと思う。

で、タイトルとはちょっとちがって、このゲームは階段を登るのが目的ではなく、階段にずっといすわりつづけるのが目的だ。しかし、そのささやかな庶民の楽しみも、階段の上のほうからゴロンゴロンとバウンドしながら転がってくる大岩が奪おうとしているし、その大岩でパニくっているプレイヤーのすきをついて横から矢がつきさそうとねらっている。

この2つの敵にやられないように登ったり降りたり、登ったり降りたりしながら、少しでも長く階段にとどまろう。

「たいむ」が100増えるたびに、朝、昼、昼過ぎ、夕方、夜、朝方と階段の背景が変化する。登ったり降りたりと変化にとぼしい生活を送る黒卯くんへのせめてもの思いやりだろうか。

↑上からゴロンゴロンと大岩が落ちてくる。いったんはうしろに下がってようすを見る

↑大岩がバウンドしてくるタイミングをはかりつつ、階段の下のほうでじっと耐える

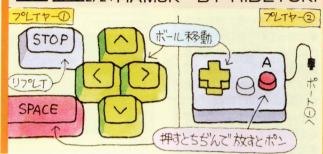
↑いまだ! あせあせ。バウンドした直後の大岩の下をくぐりぬけ、ふたたび上のほうへ

↑こういうハデな大岩ばかりに気をとられていると地味な矢にブスッとやられるので注意

ングググググググッとパワーをためてポン!

ちぢんでポン!

MSX MSX2/2+RAM8K　BY HIDEYUKI

1画面　リストは53ページ

直接関係ないといえばないが、このゲームのタイトルを見るたびに、現代日本語のかなづかいについて思う。ああ、この「かなづかい」の「づ」なんかもそうだ。

「ji」「zu」という発音をかなで書きわけるときの規則を知らない人がけっこう多い。編集部のなかにもときどきいて、「まじか」とか「近ずく」とか「いちぢく」とか「1個づつ」とか書くやつがいる。それぞれ、「まぢか」「近づく」「いちじく」「1個ずつ」が、いちおう正しいとされている。

原則として「ji」「zu」は「じ」「ず」で表すのだが、いくつかの場合だけ「ぢ」「づ」で書く。よくあるのが、もともと「ち」「つ」ではじまることばに別のことばがついて濁った場合。はな・ぢ(鼻血)、いれ・ぢえ(入れ知恵)、こ・づかい(小遣い)などがそう。気づくとか近づくもその例の1つ。もう1つが、同音の連呼。「ち」「つ」が2つ続いて、2番目の音が濁る場合は「ぢ」「づ」を使う。つづみ(鼓)とか、ちぢむ(縮む)とかがそうだ。

そういうわけで、ちぢんでポン!なわけだが、同音連呼の例にふさわしく、2人対戦専用ゲームである。なんのこっちゃ。

2人のプレイヤーが操作するのは、青の玉と赤の玉だ。この玉を使って黄色い玉を相手側の壁にあてれば1点、というゲームだ。60秒戦って、もちろん得点の多いほうが勝ち。

パワーをためるときのボールのちぢみぐあいが楽しい。

正直いってこのゲームは操作性がやや悪く、処理がかなりおそい。しかし、もったりしたスピードのなかでさまざまな策略をめぐらしつつ遊んでいると、だんだんエキサイトしてきてかなり遊びごたえがある。

動きのおそさというのも、ときにはゲーム性を高めることがあるのだ。

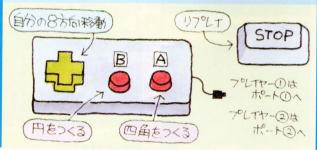
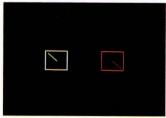
ちぃ～ぢ～ん～で～、などといいつつパワーをためるプレイヤー1(青い玉)

ポン!　青い玉がもとにもどる勢いで黄色いボールがとばされるのだ

四角と円をドローイングしつつ敵を追いつめる

KG-SP

MSX2/2+VRAM64K　BY TOPPY SOFT.

1画面　リストは54ページ

プレイヤー1は左上から、プレイヤー2は右下からスタート

ゲームタイトルは、Kudaranai Game SPecialの略で、特別にくだらないゲームという意味。まあ、ほんとうにくだらないかどうかは、いちおう1画面だし、やってみてから決めることにしよう。

2人対戦専用のバリケードタイプのゲーム。2人のプレイヤーがおたがいにバリケードを築きながら、最終的に相手が壁にぶつかることを願うという、人の悪いゲームだ。

プレイヤー1は左上から、プレイヤー2は右下からはじまる。それぞれ、左にプレイヤー1が、右にプレイヤー2が見えている。それぞれ、広い空間を動きまわったりしながら相手のジャマをしていくのだが、ジャマのしかたがちょっと新しい。

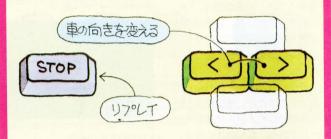
トリガーボタンを使って、2つの点を指定し、四角や円をかいて、そこに色を塗る。ふつうにやってたんではおもしろくないが、相手の虚をついていきなり四角や円をかいたり、ときには相手をその図形のなかに入れてすばやく指定すると、それだけでひとたまりもない。自分がいつボタンを押したかをさとられないのがコツ。

まずA(またはB)ボタンで始点を決め、次にAボタンで四角
同様にA(またはB)ボタンを押してから
またBボタンを押すと円がかかれる
ゲームオーバー。それぞれ力を出しあって決着がつくと全体図がいっきょに表示される

ハンドルの操作感覚バツグンのドライブゲーム

DRIVE気分

ドライブ

MSX MSX2/2+RAM8K　BY あ〜る・OTN

タイトルのとおりドライブするゲーム。カーソルキーの左右で車の向きを変え、林間コースをぬうように進む。車はだんだん前に進んでいくが、車体が横向きに近くなる(ハンドルを切っている)と少しずつ後退する。また、ポイントが200、500、1200を超えると道幅がせまくなるので注意が必要だ。木にぶつかると後ろにはじかれ、画面下にスクロールアウトするとゲームオーバー。走行距離がスコアになる。

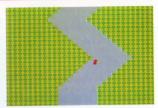
と、こう書くと、なんだかどこにでもあるようなゲームだと思うかもしれないが、見るのとやるのとでは大違い。

2画面

リストは56ページ

確かに、ビジュアル的には少しさびしいかもしれないが、このゲームのウリは流れるような操作感覚。少しずつ車体の向きを変えた21枚ものスプライトパターンを使用してなめらかな動きを実現している。ほんとうに車に乗っている感じがして、まさにドライブ気分なのである。効果音も雰囲気を出していて、シンプルイズザベストの典型的な作品といえよう。

そんなわけだから、このゲームも編集部で、はやりにはやり、またもやハイスコア競争が始まったのであった。

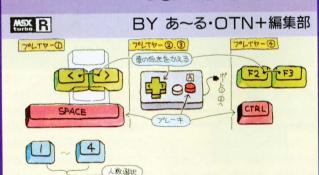
しかし、今回はそれだけにはとどまらなかった。というのも、担当がお遊びで2人プレイバージョンを作ったのが事の始まり。その後、ギャラリーの意見をとりいれていくうちにだんだんバージョンアップして、下記のturbo R版とあいなった。

↑短い複合コーナーはインとインをむすんだ最短距離を走ろう

↑長いカーブはきつい。コーナーの出口でミスると一巻のおわり

↑木にぶつかると、ボンボーンと飛ばされてしまう。すばやい車体の立て直しが勝負をわけるぞ

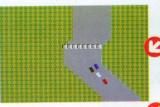
turbo Rなら4人プレイもエキサイティング!

DRIVE気分 turbo R

MSX turbo R　BY あ〜る・OTN+編集部

turbo R版のおもな変更点は、4人まで同時にプレイできるということと、ゴールができたこと。100ポイントごとに文字のラインが登場し、E、Dとカウントダウンし、Aでゴールになる。また、ブレーキもついて、きめ細かい操作が可能となった。

はじめに「PLAYERS?」と聞いてくるのでプレイヤー数(1〜4)を入力してゲームスタート。1Pは白(マクラーレン)、2Pは赤(フェラーリ)、3Pは緑(ベネトン)、4Pは青(ティレル)の車をあやつる。ただし、車どうしの当たり判定はない。全員がゴールまたはリタイアすると結果が出て人数選択にもどる。

3画面

リストは57ページ

↑各車きれいなスタート! 百戦の猛者たちがサーキットに吠える!

↑グランプリ開幕。白・ファジー、赤・ボス、緑・あっちゃん、青・大航海A

↑熾烈(しれつ)な争いのすえ、いまゴールイン! 熱き男の戦いに終止符!

↑激しいデッドヒート! 混戦を制するのはいったいだれか?

turbo R版といっても、じつはたんに「turbo Rでなければおそくて遊べない」のがほんとうの理由。ふつうのMSXでもプログラムは動くが、時間の進み方がかたつむりと同じ人以外はやめたほうが無難だろう。う〜ん、turbo Rがほしい。

↑第1回ファンダムグランプリ、フェラーリを駆ったボスの優勝に終わりました。それではみなさん次回までごきげんよう

ビアホールの客とウェイターとのおいしい戦い

ビールの覇者(はしゃ)

MSX MSX2/2+ RAM16K BY TYRANNO SAURUS SOFT

ビールのおいしい季節は終わってしまったが、ゲームのなかのビアホールは今日も大盛況。注文がなかなかさばききれず、待ちくたびれた客たちがカウンターに文句をいいにやってくる始末。客をなだめるのにはビールをすばやく出すしかない。ということで、ウェイターのティラノくんのビアホール奮戦記の始まり始まり。パチパチパチ(拍手)。

3人の客がカウンター(画面上部の白いライン)に向かってくるので、ティラノくんを動かして、画面の左端でビールの注がれたジョッキを受け取り、客に向かって投げる。ビールの量(4段階)に応じて客は後退し、体力が減り、酔いがまわる。ある程度酔いがまわると、完全に酔っぱらって体が真っ赤になる。こうして、3人の客全員を酔っぱらわせるとステージクリア。そのまえに客がカウンターにたどり着いてしまうとゲームオーバーだ。

リターンキーでもう一度そのステージからやりなおし。全5ステージをクリアするとめでたくゲームエンドとなる。

客は3種類いる。水色のトカゲン、黄色のオタマジャクシン、紫色のカタツムリン(と担当がかってに呼んでいる)で、順に移動のスピードが速くなり、体力も多くなる。それぞれ個性的でユーモラスだが、ナメてかかるとひどい目にあうぞ。

なお、お助けアイテムとして「つまみ」がある。これを使って怒る客たちをしずめられる。うん、やっぱりビールのつまみには枝豆だよ、と作者が思ったかどうかは定かではないが、これを使うと画面がフラッシュして、数瞬ののち、なにごともなかったかのようにいちばん下までもどっているのだ。

ただし、ステージによって使える回数が決まっているので、大事に使おう。

5画面

リストは58ページ

↓おいらはしがないウェイターさあぁ。仕事きつけりゃ給料安いぃ

ビールをどうぞ

↑ビールがなみなみと注がれたジョッキを受け取って

↑お客様に向けて投げる。よくよく考えたら失礼なやつだ

おつまみはいかが

↑客が押しよせて、にっちもさっちもいかなくなったら、必殺のおつまみ!

↑客が全員もとの位置に戻る。おつまみひとつでもどるなんて、けっこういじましい

話は変わるが、このゲームをプレイしていると、なんとなくむかしはやったゲームウォッチを思い出してしまう。そう、あの液晶画面のヤツ。10数年まえはこの手のピコピコゲームが5、6千円もしたんだよなあ。それからすると、今のゲームは、本当に画面がキレイになっちゃって、まあ。うーむ、時代の波をひしひしと感じてしまうことであるよ(詠嘆(えいたん))。

今宵(こよい)のお客さま

↑通称トカゲン。体力100。歩みもおそく、客のなかではいちばんおとなしい

↑通称オタマジャクシン。体力150。かわいい顔してなかなかすばやい

↑通称カタツムリン。体力200。歩みも速く、まさしく最強。タチの悪い客

酔って候(そうろう)

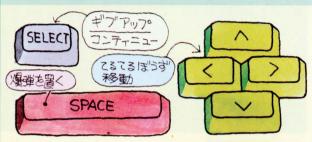
↑客は酔っぱらうと体が真っ赤になる。おいおい、そんなに飲んでだいじょうぶ?

※プログラム行490〜510のREM文を削除すればRAM8Kでも遊べます。

かわいらしくてバイオレントなイチゴのパズル

STRAWBERRY ISLAND

ストロベリーアイランド

MSX MSX2/2+ RAM16K　BY 二階堂孝彦

てるてる坊主が爆弾を使ってイチゴを集めるアクションパズルゲーム。遊んだ感じでは、パズルとしてのむずかしさより、ウルトラC的な指さばきが要求される場面が多いようだ。

爆弾はてるてる坊主が行ける場所ならどこにでも置ける。爆弾を使うと画面の下に表示してある残り数「BOMB」が減り、「TIME」が動きだす。0になると爆発し、そこを含めてまわり9マスぶんを破壊してくれる。ただし、ブロックはちょっと固くて、ふつうは爆弾を仕掛けても1回では壊れずに薄くなるだけ。2回目の爆弾でようやく消える。また、最初から影の薄いブロックもあり、これは1回の爆発で消える。

ステージごとに爆弾の使用数は決まっていて置き場所、使い方をよく考え、薄皮をはぐようにイチゴのまわりのブロックを削ってイチゴを取っていく。

ただ、やっかいなことにイチゴは横(または斜め上)から行かないと取ることができない。また、イチゴをまちがって爆弾で吹き飛ばしたりしたらたいへん。クリアできなくなる。もしやってしまったら、素直にギブアップしよう。

すべてのイチゴを取るとステージクリアとなる。全部で11ステージ用意してあり、征服するには黄金の指先と銀の頭脳が必要そうだ。

7画面

リストは60ページ

ウルトラCのテクニックを使いこなせ

「TIME」が1になるまでねばる

0になったらすばやく横に動く

こうしないとこのイチゴは取れない

爆煙が消えるまで動かないので落ちない

爆弾を使いこなせ

つながっていない階段は爆弾を使えばのぼれる

ここからステージ3がスタートする

落ちながらここに爆弾を置く

爆発するまえに爆弾の上を渡っていく

ここでも爆弾を足場にして階段をのぼる

あのイチゴだけ取れないので爆弾を使う

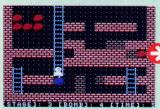
爆発まで時間がない、だいじょうぶか

最後のイチゴを取りに向かう

ラスト1個の爆弾をしかけた

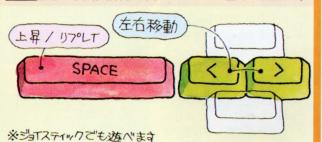
もうもうと、爆煙があがり、

ブロックが消え、全部のイチゴを取った

クリアメッセージが表示され次へ進む

そういえば、そうかもしれない会社訪問ゲーム

Activity for Employment

アクティビティ フォー エンプロイメント

MSX2/2+ VRAM64K　BY 上沢 幸

「まだ、就職活動の真最中の上沢クンは単純きまわりない地図を片手に会社訪問している。しかし、大の方向音痴の彼は会社になかなかたどりつけないでいる。そんな彼を道をあやまらせず導いてください。おねがいします」というのが、作者の手紙に書いてあったこのゲームの目的である。

プレイヤーはヨッパライ方式であっちふらふら、こっちふらふら歩きまわる上沢クンをうまく導きながら、会社にたどりつかせてやらなくてはならない。上沢クンはどうやらひ弱な肉体の持主のようで、道以外のところに侵入すると死んでしまい、4回死ぬとゲームオーバー。

ピンク色の円が会社で、そこにたどりどり着くとクリア。次の会社訪問が始まる。すべての会社訪問が終わると、また最初の訪問からくりかえし。

ところで、このゲームはプログラムにデータをつけたすだけで自分だけのオリジナルマップがかんたんに作れるようになっている。最初に用意してある9つのマップを全部クリアしてしまったらオリジナルマップを作ってみよう。くわしいプログラムの解説などは63ページを参照してほしい。

オリジナルマップを作る

↑編集部で作ってみたオリジナルマップ

↑道が細くなっているのでむずかしい

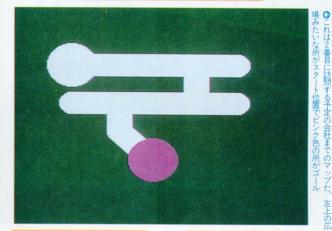
```
170 DATA 5,0,30,0,-1,26,1,1,1,5,1,1,-1,5
,1,0,1,26,1,1,0,14,1,0,-1,13,1,-1,0,10,1
,0,-1,13,1,1,0,14,1,1,1,27,1,-1,-1,13,1,
-1,1,12,1,1,-1,26,0,1
```

↑DATA文の数値の並び方は、63ページの補足に書いてある①から順にならんでいる。DATA文を翻訳してみると、太さが5の道を座標（0，30）からスタートさせてX座標増分0、Y座標増分−1、つまり上向きに長さ26の道を作り、そこからX座標増分1、Y座標増分1、つまり斜め右下の方向に長さ5の道を作り、そこから……という感じになる。プログラムの行160の最後の「1」を0に変えて、行170をつけたすと、10番目のマップが出る

4画面

リストは62ページ

カンをたよりにゴールを目指す

←これは2番目に訪問する予定の会社までのマップだ。左上の広場みたいな所がスタート位置でピンク色の所がゴール

スタート

↑ここからスタートする

↑すすっと、右に進んでいくと

↑下に行く道が現れた

↑下に進んで今度は右に進むと

ゴール

↑こうじて無事、着きました

↑おお、下にピンク色が見えたぞ

↑しかたなく左に進んで行こう

↑あれ、行き止まりだ

好きな文字列をプログラム中に探る便利ツール

MIKKE（ミッケ）

MSX MSX2/2+ RAM64K　　BY Romi

2画面

リストは55ページ

```
Ok
run
MIKKEガ クミコマレマシタ.
Ok
```

いちおう「MIKKE」を走らせるとこういうメッセージを出してシーンとします

作者の名前とタイトルから、たぶん同時3人プレイで27.5度くらいひねくれたオニゴッコ、とか、そんなあたりかと思っていたら、あんまりまじめなツールなんで思わずボツにしそうだった。これはなにかある文字列をプログラム中に探すときに使うサーチ（探索）用ツールだ。

このMIKKEは、メッセージ部分でもBASICの命令やデータでも、あるいはそれらの切れ端の文字列でも、どの行にあるのかを教えてくれる。

で、RUNすると、しばらくしてから、「MIKKEガ クミコマレマシタ.」というメッセージが出る。いちおうこれで終わり。もうこのプログラム自体は消してもかまわない。えい、NEW／ ついでにリセットボタンを押したっていいんだぜ、へへいへい。リセット／

で、なにかてきとうなプログラムをロードして、CALL MIKKEと命令してみる。すると、メッセージが出てカーソルが表示される。そこで探したい文字列を入力（256字まで）してリターン。その文字列がある行番号をすべて表示してくれる。探したい文字列を入力するときは?がワイルドカードとして使える。M?KKEと入力すればMAKKEとかMUKKEとかもひっくるめて探してくれるのだ。あ～便利。あ、でもRAMディスク機能のBASICが使えなくなる。あ～いいよ。

```
CALL MIKKE
- MIKKE - Presented by Romi
INPUT SEARCHING DATA
```

なにかプログラムをロードしてCALL MIKKE。1回ぶんのMIKKEが出てくる

```
CALL MIKKE
- MIKKE - Presented by Romi
INPUT SEARCHING DATA
USR
```

ええっと「USR」（マシン語を呼び出すための関数）でも探してみようかな

```
CALL MIKKE
- MIKKE - Presented by Romi
INPUT SEARCHING DATA
USR
  10      40
2LINE(S) FOUND !
Ok
```

すると、「USR」という文字列のある行の行番号をすべて教えてくれる。これでおしまい

※MSX2＋、turboRではリセットするとMIKKEはいなくなります。

総天然色

AVフォーラム

あ～懸案のAVフォーラムのVの部分をより鮮烈に生々しくお見せするためオールカラーにしただよ。

いつものリストといいかげんな解説はちゃあんと66～67ページにあるので、朝ごはんを食べてからでないとウンチをしたくない潔癖症のアナタは先にそちらを開いてください。さて、ここで問題です。1本だけ写真のないプログラムがあります。それはなんでしょう。正解の方には塾長から祝福のそれを贈ります。ううむ、まだ2行あまっているな。あ、終わった終わった。

航海

岩手・DX14。とくになんということではないけれどああひねもすひねもす

食べられる～！

長野・木内靖。ディスプレイいっぱいの大きな口がパクパク動く

ライター

愛知・しゃま。スペースキーを押すたびに哀愁の百円ライターがかちかちつきます

ECLIPSE OF THE MOON（エクリプス オブ ザ ムーン）

北海道・ヤン少尉。このカットだけだとなんでもないですが、左下すみからずっと月が動いてきて、まんなかに来たあたりでこういうふうに欠けるわけです

大航海時代

岡山・FS-A1W。ちょっとしたしゃれ。付録の担当によれば「後悔はしませんよ」

かいだんをおりるバネ

福島・浜岸雄。バネがぴょんぴょんと階段をおりていく絶妙のアニメ

ルパン三世

愛知・しゃま。こういうのをミニマルアートというのでしょうか。いいませんね

神奈川・えびcelery。なんだかこの画面を見ているだけでじんましんが出てきそう

きょうふのタマゴアレルギー

回れ！回れ！

神奈川・ゲラッパファンキーアイガッチャグッゴッFLOWER。すべりこみアウト

愛知・しゃま。スペースキーを押すと3人が口をあけて和音を出す。おしまい

デュワー

3匹の子ヘビ

神奈川・ゲラッパ（中略）FLOWER。上から3匹の子ヘビが降りてくるにょろよ

プログラムの作り方がどんどん分かる！
MSX対応
ターボパワーの
パソコン講座
300種の
オリジナル・プログラムが
作れる！
★グラフィックも思いのまま！
★自分で作ったプログラムで
いろいろなことが楽しめる！
★キミはパソコンを使いこなしているか？
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！BASICだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！
パソコン
サイコロ
暗号作成
＆解読
ニックネーム
投票集計
楽しみいっぱい！
キミだけに教える
300のプログラム！
ハガキをポストへ!!
★楽しいプログラムが
思いのまま作れる！
★友だちが
ビックリする！
プログラムを作って
自慢できる！
すぐ役立つ！
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる！
さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！
(財)電子技術教育協会パソコン講座
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京03(200)5713(代表)

このところめっきり涼しくなり、衣替えの時期もとっくに過ぎたけど、このコーナーもとうとう衣替えをしちゃいました。

以前このページで、編集部ではクーラーが効きすぎていて、夏だというのにとっても寒いと書いたことがあったが、なんとその強烈なクーラーがいまだに冷気を吐きだしている/

おなじように寒い思いをしている人が、こっそり切ってくるのだけど、しばらくするとまた冷気が頭上から襲ってくる。

誰だあ、クーラーをつけるのは/　おまえなんかなあ、おまえなんか人間じゃあないやい/

あ、こんなこと書いてるあいだに、半分までできてしまった。

■**選考会報告**

それじゃあ、選考会報告をしようか、といきたいところなんだけど、今月の選考会に担当は参加しなかったので、あまり詳しことはわからない。

プログラムコンテストの影響だろうか、ふだんより投稿作品の数は少なかったようだ。

ただ、ひさしぶりに残念賞にどうだろう、と薦められた作品があったので、右のカコミで紹介することにした。

次回は、第12回季間奨励賞の発表をするぞ。

今月の残念賞
10画面:ZUKEIN

神奈川・竹氏圭(14歳)の作品。担当がしばらくやっていたら、スプライトの表示などにバグがポロポロ出てきた。もしバグがなかったら採用されていたはずの作品で、アイデアがよく、操作がカーソルキーだけというのもいい。きちんと完成させての再投稿を望む。

1行プログラムコーナー

かなり投稿数が増えてきた1行プログラム。今月は特集の予定だったんだけど、ちょっとした都合でできなくなったので、まさに作品と呼べる2作品を採用した。

なにしろ2本しか掲載できなかったし、まだ評価のすんでいない作品がかなりある。

そこでこれからは3か月ごとの特集ではなく、掲載できるときにどんどん採用していくことにしたから、ふるって投稿してほしい。

1行 UFOなんちゃくりく　東京・斎尾裕史

毎回のように登場する斎尾くんの作品だが、これはなかなかの秀作だ。

プログラムを正確に打ちこんでRUNすると、ピューっという効果音とともに、UFOが飛んでくる。

最初はゲームオーバーになってもいいから、画面の下を見よう。

茶色く地面が描かれていて、中央付近が緑色になっているはずだ。

これを確認したとき、まだゲームオーバーになっていなかったら、すかさずスペースキーを押そう。UFOが上昇しただろう。

このゲームの目的は、スペースキーでUFOを上昇させたりしながら、緑色の部分にうまく誘導して、着陸させることなんだ。

全60面あるが、UFOが画面の上から出るとエラーになるので注意。

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)="pりP"
:FORS=0TO59:DRAW"BM0,192C6R96C3R64C6L=S;
R96":E=RND(1)*8:SOUND8,15:FORY=0TO185:Y=
Y+1+3*STRIG(0):X=X+E:PUTSPRITE0,(X,Y):SO
UND0,Y:IFX<1ORX>250THENE=-E:NEXTELSENEXT
:IFPOINT(X+2,Y+3)=3THENNEXTELSEBEEP:SCRE
EN0:PRINT"SC"S
```

1行 HIGH & LOW　神奈川・阿部成雄

むかし、こんなタイトルの番組があったが、阿部くんの作品は音のHIGH&LOWだ。

ゲームをはじめるまえに、音をはっきり聞きとるための準備として、ディスプレイのボリュームを少し上げておこう。

RUNするとすぐ音が鳴るので、その音が画面に表示された数字より、高いか低いかを当てるのだけど、最初はうまくいかないだろう。

なにしろ数字と音とをくらべるのだから、はじめのうちは失敗を覚悟して音を聞こう。

聞いた音が数字より高いと思ったら、カーソルキーの右を押す。低いと思ったら左だ。

失敗するまで続いていき、失敗するとスコアを表示して終わる。

```
1 DEFUSR=342:DEFFNQ=(INT(RND(-TIME)*51))
:A=FNQ:PRINTA:FORI=0TO1:B=FNQ:P=46+B:PLA
Y"V15L32N=P;":FORJ=0TO1:S=STICK(0):IFS<>
3ANDS<>7THENJ=0:NEXTELSEPRINTMID$("<>",1
-(S=7),1)B;:IFA=>BANDS=7ORA=<BANDS=3THEN
C=C+1:U=USR(0):I=0:A=B:NEXTIELSEPRINT:PR
INT"SCORE ="C
```

ファンダムINFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている「スペシャルチェックサム」のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、
行番号　>　確認用データ
となっていて、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の眼で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。
●ディスクの場合
SAVE"ファイル名", A
●テープの場合
SAVE"CAS:ファイル名"
(CSAVEではいけない)

■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでRUNしたら、暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

■スペシャルチェックサムの実際での使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、もういちどロードしなおせばいい。

②つぎに「スペシャルチェックサム」を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、
MERGE"ファイル名"
を実行すればOKだ。

③あらかじめ、
SCREENØ:WIDTH4Ø
を実行しておき、
④GOTO9ØØØ
とやって「スペシャルチェックサム」を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

⑥確認用データが違っていた部分のリストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。

⑦プログラムが完全になったら、
DELETE9ØØØ-911Ø
を実行して、「スペシャルチェックサム」のプログラムだけを取り除く。

⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。

ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

スペシャルチェックサムプログラム

```
9000 '    SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S!=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S!=S!+D*(I-3):NEXT:A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S!/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE
N C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S!=S!-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING" ####>&  &";VS;A$;:V=V1
9110 GOTO9020
```

スペシャル自身の確認用データ

```
9000>AH50 9010>8l60 9020>7QD0 9030>C970
9040>pD40 9050>G560 9060>Rq50 9070>ATE0
9080>RrP0 9090>rV80 9100>7q60 9110>????
```

ファンダム募集要項

ファンダムに投稿されたプログラムは、
SCREENØ:WIDTH4Ø
を実行したときの画面で、リストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOkは含まない)によって以下の4タイプにわけられる。

●RP部門　1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
●RP部門　N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
●RP部門　10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
●FP部門
10画面を超える本格的な作品。リストが複数でもかまわないが、誌面の都合上、掲載できないものは不可

投稿するプログラムのタイプは封筒の表に赤ペンで明記し、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には以下の事項を書き添えた解説の手紙を同封すること。
①住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
②プログラムの遊び方、タイトル名
③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説
※マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明を付けること
④プログラムの資料、解法(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)
⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

盗作や二重投稿は厳禁している。

1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること。

採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

また、6か月ごとに発売される本誌増刊号「プログラムコレクション50」に掲載された場合も、規定の掲載謝礼を差し上げている。

さらに採用作品の部門によって各奨励賞が設けられているので、受賞めざしてどんどん応募してほしい。

2つの奨励賞

■第13回季間奨励賞

1991年1月号から3月号に掲載されたRP部門の作品の中から、アイデアやテクニックに優れた作品を選び、奨励金3万円をさしあげます。

■第2回FP部門奨励賞

1990年10月号から1991年3月号に掲載されたFP部門の作品の中から、もっとも完成度の高い作品を選び、奨励金5万円をさしあげます。

ファンダムアンケート

今月のファンダムで、おもしろかったプログラムまたは記事を3つまで答えてください。

アンケートに答えてくれた人のなかから、抽選で10名の方にMファン特製テレカをさしあげます。

応募方法は、官製ハガキに、右下にある応募券をはり、①今月のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事名を3つまでと、②住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号を明記して「ファンダムアンケート」係まで送ってください。

しめ切りは、10月31日までです。

このページへのおたより募集

このページでは、以下の各コーナーに対するお便りを募集しています。
①「1行プログラム」。採用者にはMファン特製テレカを進呈
②「質問箱」。誌面で答えてほしいプログラムに関する質問など
③「情報局」。掲載プログラムの改造法やバグ情報、メッセージなど

あて先はこちら

〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
※表には各コーナー名を明記する。

なお応募作品は一切返却できません。また採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属します。

▶応募券◀
ファンダム⑫

スーパー Super ビギナーズ Beginners' 講座

超初心者

MSXをゲーム機のごとく扱っているキミ。MSXを買ったものの、どう使っていいかわからないでいるキミ。そんなキミのための、MSX使い方入門講座登場！

とにかくさわってみよう

MSXの新機種「turboR」(通称タボちゃん)が発売になるということで、生まれてはじめてパソコンに触れることになった人や、MSXを持っているものの、市販ゲームのROMやディスクを入れないで電源を入れたことのない人は、今月からはじまったこの講座を読むべし。そうすれば、キミにとって単なるゲーム機にすぎなかったMSXが、大切な宝物に思えるようになる。

それでは、キミの持っているMSXの電源を入れてみよう。

ただし、ゲームソフトなんかはセットしないでだ。

まあ、どんなにゲーム機がわりに使っている人でも、電源を入れただけの初期画面くらいは見たことがあるだろう。

初期画面はMSXの種類によって多少変わってくるが、タボちゃんの場合、右上の写真のような画面になる。

画面の上のほうになにやらごちゃごちゃ書かれていて、その下のほうに「Ok」と書かれているのがわかるかな？　これをプロンプトという。

そして、そのすぐ下に「■」が表示されているだろう。こいつはカーソルという名前だ。入力された文字は、カーソルのあるところに表示されるのだ。

このふたつだけは全機種共通している唯一のもので、これらが表示されているときは、MSXがキミの指令を待っている状態なんだ。

■キーボードに慣れよう

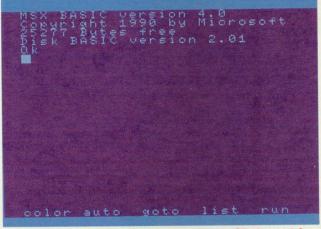
指令といっても、MSXにむかって「2たす5はいくつだ」などと叫んでも、MSXは答えてくれない。MSXに指令を与えるには、キーボードを使ってMSXの言葉(BASIC)を入力しなければだめなんだ。

キーボードやBASICなんていうと「あーもうわかんないや」とか「やだなあ」なんて思うかも知れないが、ここをクリアしないとMSXは宝物になってくれない。だいいちそんなに大変なことでもないのだ。

キーボードの扱い方は、MSXに付いてくるマニュアルに詳しく書いてあるので、よく読んでおくといいだろう。まあ、どんなに詳しいマニュアルでも、ほんの数ページしかない説明だから、とにかく読むべし。

ひととおり読み終わったら、キーボードから文字を入力してみよう。はじめはBASICなんかわからなくていい。自分の名前や、知っている英語でいい。

ただし、でたらめにキーを押すのではなく、打ちこみたい文字を選んで入力していくのだ。

そうしているうちに、キーボードに慣れて、好きな文字が打ちこめるようになってくる。

↑これがタボちゃんの初期画面だ。プロンプトの「Ok」とカーソルの「■」がわかるかな？

↑おなじキーを押しても、CAPSキーとかなキーの状態しだいで4つの文字が表示される

↑「PRINT　2＋5」を実行したところ。ちゃんと「7」と表示して次の指令待ちになる

■MSXの言葉「BASIC」

キミはいま、MSXに指令するために必要なことをひとつマスターした。

じつは、それだけでもMSXに指令することができるんだ。

ためしに、MSXを電卓がわりにして、簡単な計算をやってもらおう。

電卓なら、「2+5」とキーを押して「＝」のキーを押せば「7」と答えが出てくる。

これがMSXの場合だと、

PRINT　2+5

と打ちこんで、「＝」ではなくリターンキーを押す(実行するという)。リターンキーは矢印の書かれたキーだ。

すると計算の結果である「7」が画面に表示されただろう。

電卓との大きな違いは、この「PRINT」という部分なんだが、じつはこれがBASICというもので、MSXはこういう命令によって動くのだ。

パソコンはプログラムで動く

MSXに自由に指令を与えるためには、BASICの命令を勉強する必要がある。

命令の種類はそんなに多くはないが、使いこなせるようになるには、かなりの時間が必要になるだろう。

しかし、BASICがわからないからといって、MSXを遊ばせておくのは損だ。

自分の知らない命令に出会ったら、まずマニュアルでその命令の意味を調べよう。

そして意味が少しでもわかったら、それをきっかけにどんどん使って身に付けてしまおう。

■命令をつなげてプログラムを組む

ところで、BASICの命令はMSXの言葉だとまえに述べたが、個々の命令は「こんにちは」のような単語だと思えばいい。いや、思ってほしい。

みんながふだんおしゃべりするときに、単語だけで会話をする人は少ないだろう。

MSXだっておなじで、ほとんどの場合、各命令を「:」(コロン)でつなげて文章にしていくんだ。

たとえば、

A=2+5:PRINT A

などのようにするわけだ。

ちょっと話が変わるが、こうして打ちこんだ命令は、画面を消去すると、一緒に消えてしまうのが悲しい。

だから、ちょっと長めの命令をMSXに指令するときや、何度もおなじ命令を使うときは、行番号を付けてプログラムにするといい。

行番号を付けるなんていうと、また難しいことをいってるぞと思うかも知れないが、そんなにたいしたことでもない。

もしたいしたことであっても、命令に行番号を付けてプログラムにしたときのメリットのほうが、はるかに大きいのだ。

フロッピーディスクなどに保存できるので、MSXの電源を切ってもへいきだし、画面を消してもプログラムは消えない。

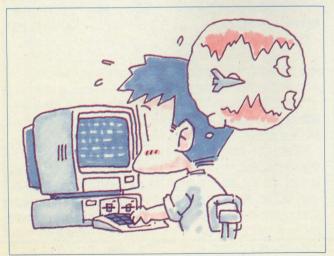
実際に行番号付きの命令を打ちこむには、

1Ø PRINT 2+5

というぐあいに、命令のまえに数字(行番号という)を付けて打ちこみ、リターンキーを押せば、その数字の行に登録される。

「あれ?」と思った人もいるだろう。数字がなければ「7」と表示されるはずだから。

いまやったのは行の登録だから、MSXは登録するだけで命令の実行はしないんだ。

行番号の付いたプログラムの打ちこみ例を、右に掲載しておいたので、参考にしてほしい。

プログラムの打ちこみ例

```
SCREEN0:WIDTH40■
```

↑掲載プログラムを打ちこむときは、必ずこれを実行してから打ちこもう

```
1 COLOR11,■
```

↑44ページの1行プログラム「UFOなんちゃくりく」を打ちこんでみることにした

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$■
```

↑この「$」はSHIFTキーを押しながら、「4」のキーで打ちこもう

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)=■
```

↑「=」はSHIFTを押しながら「0」の右となりのキーで打ちこむ。テンキーでもいい

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)="■
```

↑「"」もSHIFTを押しながら「2」のキーで打ちこむ

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)="p■
```

↑「p」はCAPSキーをOFFにするか、SHIFTを押しながら「P」のキーで打ちこもう

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)="pり■
```

↑「り」はかなキーをONにして、CAPSキーをOFFの状態で打ちこもう

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)="pりP■
```

↑CAPSキーをON、かなキーをOFFにして「P」を打ちこもう

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)="pりP"
■
```

↑いちばん右端に文字を打ちこむと、カーソルはつぎの行のいちばん左端に移動する

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)="pりP"
:FORS=0TO59:DRAW"BM0,192C6R96C3R64C6L=S;
R96":E=RND(1)*8:SOUND8,15:FORY=0TO185:Y=
Y+1+3*STRIG(0):X=X+E:PUTSPRITE0,(X,Y):SO
UND0,Y:IFX<■
```

↑これは不等号の「<」でひらがなの「く」ではないから注意しよう

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)="pりP"
:FORS=0TO59:DRAW"BM0,192C6R96C3R64C6L=S;
R96":E=RND(1)*8:SOUND8,15:FORY=0TO185:Y=
Y+1+3*STRIG(0):X=X+E:PUTSPRITE0,(X,Y):SO
UND0,Y:IFX<1ORX>250THENE=-E:NEXTELSENEXT
:IFPOINT(X+2,Y+3)=3THENNEXTELSEBEEP:SCRE
EN0:PRINT"SC"S■
```

↑最後の1文字を打ちこみ終わったら、そこでリターンキーを押して行を登録しよう

↑RUNするとちゃんと動く。よしよし

↑RUNしたあともリストは残っている

掲載プログラムを打ちこもう

MSXが宝物になるというのは、MSXというパソコンを使いこなせてのことだが、べつに使いこなせなくても、MSXを持っているだけで、いままで知らなかったプログラミングの世界を、じゅうぶんに味わうことができる。

とはいっても、いきなり独力でプログラムを作るのはなかなか大変なことなので、ここはひとつ、他の人が作ったプログラムを打ちこんで、プログラミングの力を身に付けよう。

■ファンダムなどに掲載されたプログラムを打ちこもう

本誌には、読者からの投稿プログラムが数多く掲載されているから、気軽に選んで打ちこんでみよう。

プログラムの打ちこみに慣れるまでは、AVフォーラムか、ファンダムの1行プログラムあたりを打ちこんで経験値を稼ぎ、なれてきたら1画面プログラムなんかも打ちこんでみよう。

本誌に掲載されているプログラム(リストともいう)に使われている文字と、MSXの画面に表示される文字とには、少し違いがある。

49ページに、掲載リストの文字とMSXの画面に表示される文字、マニュアルなどに書かれている文字の対応表が掲載してあるので、参考にしてほしい。

■掲載リストを打ちこむときのアドバイス

はじめに断っておくが、掲載リストでは、行番号がわかりやすいように赤くしてある。

そのために、はじめて掲載リストを見た人は、赤い数字にとまどうことが多いようだ。

赤い数字は行番号だけど、キーボードから打ちこむときは、ふつうの数字とおなじように打ちこめばいい。

掲載リストの打ちこみは、まず画面を消去してから行おう。

何か表示されているところに重ね書きをすると、たまによくないことが起こるから。

つぎに、

ＬＩＳＴ

を実行して、プログラムが登録されていないか確認しよう。

もし、必要なプログラムが登録されていたら、フロッピーディスクかテープに保存しておこう。そして、

ＮＥＷ

を実行するのだ。

これは、MSXのなかに登録されているプログラムをすべて消してしまう命令なので、登録したプログラムを保存してから使うようにしよう。もっとも、必要でないプログラムまで、いちいち保存することはないが。

ミスのある場合　　**ミスのない場合**

↑1画面プログラムを打ちこんでみた

↑行2と行3を打ちこみなおして、もういちどRUN

↑RUNしたらエラーが行2にでたぞ

↑こんどはちゃんとゲームがはじまった

↑行2を表示してみたら、行3とくっついていた

↑行2と行3はちゃんとなっていたわけだ

いよいよ掲載リストの打ちこみだが、そのまえに、

SCREENØ：WIDTH4Ø

を実行しよう。こうすれば、画面の横に表示できる文字数と、掲載リストの横の文字数がおなじ40文字になるので、打ちこみやすくなるぞ。

掲載リストは、いちばん左上の赤い行番号から、1文字ずつ確認して打ちこんでいこう。

もし打ち間違えたら、その場でなおしておこう。

このとき、コロンで区切られた、ひとつひとつの命令をよく見ながら打ちこむといい。

なんにも考えずに打ちこむよりも、そこに使われている命令のつづりや使い方を、自然に覚えていくことが多いからだ。

こうして打ちこんでいくと、画面のいちばん右側にカーソルがきたはずだ。

そしてリストのいちばん右の文字を打ちこむとカーソルは1段下の行の、いちばん左に移動する。これで、いままで打ちこんでいた行とカーソルのいる行がくっついたことになる。

どんどん続けて打ちこんでいくと、掲載リストのその行の終わりにいくはずだ。

掲載リストの行の終わりは、次の行番号の手前になる。

行の終わりにきたらここでリターンキーを押して登録しよう。

念のため、リストを表示させてちゃんと打ちこめたか調べるといい。

こうして全ての行を打ち終えれば完成だ。

■エラーはプログラムのミスを知らせてくれる親切者

プログラムを打ちこみ終わり、よろこび勇んでRUNしてみたら、ピッという音とともに何やらメッセージが表示された。

なんてことはよくあって、これがエラーというやつだ。

エラーが出たら、まずＬＩＳＴ命令を使ってその行を表示させて、ミスがないかを調べることからはじめよう。

かんたんなミスだったらラッキーと思っていい。でも、ちょっとわかりにくいものもある。

次回の講座では、この親切だけど、できればお目にかかりたくないエラーの撃退法をやるので、期待していてほしい。

MSXの文字と掲載リストの文字

本誌に掲載されたプログラムのリストに使用されている文字は、ちょっと変わっていて、なかには赤い文字がまじっていたりする。

下の2つの表を見てほしい。

左側にあるのが、マニュアルなどでよく見かけるふつうのキャラクタコード表で、右側がMファンに掲載されたプログラムの、リストに使用されている文字で作ったキャラクタコード表だ。

キャラクタコード表なんていわれても、なんのことかわからない人もいるだろう。

キャラクタコード表とは、文字ごとに決まった番号の順に、文字を並べたもので、プログラムを自分で組むようになると、かなり重宝するものだ。

MSXで打ちこむことのできる文字の一覧表だと思えばいい。

キャラクタコード表というくらいだから、文字とキャラクタコードとの対応ができるはずだ。

たとえば、「A」のキャラクタコードは&H41となる。

&H41ってなんだろう？と思った人は、「PRINT &H41」と実行してみよう。65と表示されただろう。これはMSXで扱える数字のひとつで、16進数というものだ。

2つの表を見比べると、あきらかに違う部分がある。右の表にある、赤で記された文字がそれだ。

これは、キーボードからはふつうには打ちこめない文字で、なおかつ画面では文字の形さえないという、やっかいな文字だ。

そんな文字でも、ごくまれにリストに現れたりするから困る。

キーボードから直接打ちこめないので、これらの文字を使ったプログラムには、どうやって打ちこむかを記した注意が付いている。

まあ、注意を読んで打ちこんだとしても、本当に打ちこめたかは空白なので確認しにくいが。

そこで、右上にこれらの文字に形を付けるキャラクタ定義プログラムを掲載しておいたので、打ちこんで保存しておこう。これを一度実行すればつぎにSCREEN文を実行するまで目に見えるようになる。

また、右にある写真は、表にあわせて画面に文字を表示させたもので、上のキャラクタ定義プログラムを使って見えない文字も見えるようにしてある。

掲載リストには、なんの文字かわかりにくいものがあり、そんなときは、2つの表と写真とをよく見比べて文字を判別してほしい。

キャラクタ定義プログラム

```
10 AD=PEEK(&HF925)*256
20 FOR I=0 TO 2:READ B,A$
30 FOR J=0 TO 7:VPOKE AD+B*8+J,VAL("&H"+
MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J,I
40 DATA 144,FC84B484F484FC00
50 DATA 160,FCCCB4B484B4B400
60 DATA 254,AA54AA54AA54AA00
```

保存版キャラクタ表

■ふつうのキャラクタコード表

16進数上1桁（横）／16進数下1桁（縦）

	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0		0	@	P	`	p	♠			ー	タ	ミ	た	み
1	!	1	A	Q	a	q	♥	あ	。	ア	チ	ム	ち	む
2	"	2	B	R	b	r	♣	い	「	イ	ツ	メ	つ	め
3	#	3	C	S	c	s	◆	う	」	ウ	テ	モ	て	も
4	$	4	D	T	d	t	○	え	、	エ	ト	ヤ	と	や
5	%	5	E	U	e	u	●	お	・	オ	ナ	ユ	な	ゆ
6	&	6	F	V	f	v	を	か	ヲ	カ	ニ	ヨ	に	よ
7	'	7	G	W	g	w	ぁ	き	ァ	キ	ヌ	ラ	ぬ	ら
8	(	8	H	X	h	x	ぃ	く	ィ	ク	ネ	リ	ね	り
9	)	9	I	Y	i	y	ぅ	け	ゥ	ケ	ノ	ル	の	る
A	*	:	J	Z	j	z	ぇ	こ	ェ	コ	ハ	レ	は	れ
B	+	;	K	[	k	¦	ぉ	さ	ォ	サ	ヒ	ロ	ひ	ろ
C	,	<	L	¥	l	¦	ゃ	し	ャ	シ	フ	ワ	ふ	わ
D	-	=	M	]	m	¦	ゅ	す	ユ	ス	ヘ	ン	へ	ん
E	.	>	N	^	n	~	ょ	せ	ョ	セ	ホ	゛	ほ	
F	/	?	O	_	o		っ	そ	ッ	ソ	マ	゜	ま	■

グラフィックキャラクタ

	4	5
0		π
1	月	┴
2	火	┬
3	水	┤
4	木	├
5	金	┼
6	土	│
7	日	─
8	年	┌
9	円	┐
A	時	└
B	分	┘
C	秒	╳
D	百	大
E	千	中
F	万	小

↑これはMSXのマニュアルなどに付いてくるふつうのキャラクタコード表で、すべて画面に表示可能な文字。いくつかの文字は空白になっていて、画面でも形はない

■Mファン掲載リスト文字との対応表

16進数上1桁（横）／16進数下1桁（縦）

	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0		0	@	P	`	p	♠	[9]	[A]	ー	タ	ミ	た	み
1	!	1	A	Q	a	q	♥	あ	。	ア	チ	ム	ち	む
2	"	2	B	R	b	r	♣	い	「	イ	ツ	メ	つ	め
3	#	3	C	S	c	s	◆	う	」	ウ	テ	モ	て	も
4	$	4	D	T	d	t	○	え	、	エ	ト	ヤ	と	や
5	%	5	E	U	e	u	●	お	・	オ	ナ	ユ	な	ゆ
6	&	6	F	V	f	v	を	か	ヲ	カ	ニ	ヨ	に	よ
7	'	7	G	W	g	w	ぁ	き	ァ	キ	ヌ	ラ	ぬ	ら
8	(	8	H	X	h	x	ぃ	く	ィ	ク	ネ	リ	ね	り
9	)	9	I	Y	i	y	ぅ	け	ゥ	ケ	ノ	ル	の	る
A	*	:	J	Z	j	z	ぇ	こ	ェ	コ	ハ	レ	は	れ
B	+	;	K	[	k	{	ぉ	さ	ォ	サ	ヒ	ロ	ひ	ろ
C	,	<	L	¥	l	¦	ゃ	し	ャ	シ	フ	ワ	ふ	わ
D	-	=	M	]	m	}	ゅ	す	ユ	ス	ヘ	ン	へ	ん
E	.	>	N	^	n	~	ょ	せ	ョ	セ	ホ	゛	ほ	※
F	/	?	O	_	o		っ	そ	ッ	ソ	マ	゜	ま	■

グラフィックキャラクタ

	4	5
0		π
1	月	┴
2	火	┬
3	水	┤
4	木	├
5	金	┼
6	土	│
7	日	─
8	年	┌
9	円	┐
A	時	└
B	分	┘
C	秒	╳
D	百	大
E	千	中
F	万	小

↑Mファンの掲載リストに使われている文字で作ったキャラクタコード表。赤くなっている文字は、画面で空白に見える文字を区別するために形を付けたもの

MSX MSX2/2+ RAM8K BY Otan-Soft

けんだま

遊び方は35ページにあります

```
1 SCREEN1,1,0:COLOR15,1:WIDTH32:DEFINTA-
Z:KEYOFF:READC$,D$:FORI=0TO36:VPOKE14336
+I,VAL("&H"+MID$(C$+D$,I*2+1,2)):NEXT:W=
60:Z=1:P=2:R=1:V=15:E$=CHR$(27):GOSUB6:P
RINTE$"Y!$"STRING$(25,165):DATACCFC7933
2 PUTSPRITE0,(120,80+W),9,4:PUTSPRITE1,(
118-(P>2)*0,80+Y),3,P+(P>1)+(P=2):G=G+1:
LOCATEG¥20+3,1:PRINT"♦":IFG=500THEN7
3 S=STICK(0):IFS=5THENIFR>0ANDH>0ANDW<Y-
3ANDW>Y-12THENH=-(H>12ORP=1)*4:Y=0:W=-8:
Z=1:R=0:A=P*2+40:PLAY"S10M1000L64N=A;":P
=-P*(P<>2):K=K+1-(P>2)*(P-2)*3:GOSUB6ELS
EA=-4*(Y<45):Y=Y+A:W=W+A:Z=Z-A¥2ELSEB=Y:
Y=0:A=Z:Z=1:IFH=0THENH=A:W=W-B
4 W=W+H:H=H-(H<>0)*2:H=H+H*3*(W<Y-52):A=
(S=3)*(H<>0):P=P+A+(P+A=5)*4:R=R+A:IFW>Y
+60THENR=1:H=0:W=Y+60:P=2:V=V+(V>1)
5 GOTO2:DATAFF3379FC00007D837BFD78007C38
3892D6FED69292D6FEFED692387C70F8F8F870
6 PRINTE$"Y#+"USING"SCORE###0";K:RETURN
7 PRINTE$"Y%)"USING"= BONUS###0 =";V*5:F
ORI=1TOV*5:K=K+1:GOSUB6:PLAY"C":FORJ=0TO
9:PRINTE$"Y#3"CHR$(48+J):NEXTJ,I:GOSUB6:
FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと

アイムノットムーン

【Otan-Soft】どーも／　初投稿で初採用、うれしいかぎりでございます。しかしまーこのプログラムは、もう1本送ったやつのおまけのつもりだったのに、採用されるとは思ってもいませんでした。これからも投稿したいと思いますが、なんせ受験生なのでしばらくプログラムはやめようと思います。最後に、さとくん、ヨッチ、その他、五條市の方々、私を覚えていらっしゃいましたら、手紙もしくは電話をくださいませ。アイムノットムーン。それではお元気よー／

変数の意味

スプライト座標

W……たまのY座標
Y……けんだまのY座標

その他の変数

A……汎用
B……保存用
C$、D$……スプライトパターンデータ読みこみ用
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
G……タイム
H……たまのY座標増分
I、J……ループ用
K……スコア
P……けんだまの形
R……けんだまの形をかえたかどうかの判定用
S……スティック入力用
V……ボーナス点
Z……たまをはねあげる力

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●変数設定●画面作成●スプライトパターンデータ（行1で読みこみ）

2 けんだまあらわる

●けんだま表示●残り時間表示●タイムオーバー判定

3 たまが飛んで！

●スティック入力●けんだま移動判定●たまをうけとめたかどうか判定●たまを飛ばすかどうか判定

4 どうなった？

●たまの移動計算●けんだまの形を変えるか判定●たまが落ちたかどうか判定

5 データ

●行2へ戻る●スプライトパターンデータ（行1で読みこみ）

6 スコア表示

●スコア表示サブ

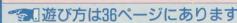
7 リプレイ

●ボーナス点表示・計算●リプレイ

〈ファンダムニュース／プログラムコンテスト審査員、決まる①〉もう、みんなは第4回プログラムコンテストのノミネート作品を打ちこんで遊んでみてくれたかな？　そのノミネート作品を審査してもらう審査員を読者から募集した結果、次の20名のみなさんに審査をしてもらうことに決まった。〈青森県〉前田桂史〈宮城県〉小川仁〈秋田県〉井坂康平〈福島県〉谷川賢太郎〈茨城県〉酒出智之〈東京都〉吉田浩幸〈東京都〉市川竜樹⇒（次のページにつづく）

MSX MSX2/2+ RAM8K BY HIDEYUKI

Colosseum
コロシアム

遊び方は36ページにあります

```
1 SCREEN1,1,RND(-TIME):COLOR1,14,0:WIDTH
14:KEYOFF:DEFINTA-Z:FORI=1TO38:VPOKE775-
(I>7)*7421-(I>9)*6130+I,ASC(MID$("7{Sｧｯ}
9ｯｖ｣ss｣ロoOｯｿpq#ﾗま0GMﾈUXe8;N ♣={0",I,1))+
1:NEXT:FORI=0TO1:PRINT:PRINT"PLAYER"I+1
2 PRINT:PUTSPRITEI+1,(I*20+110,136),I*8+
4,I*2:INPUT"(HP,AP,AC,SP)";H,A,C,S:CLS:I
FH<1ORA<1ORC<1ORS<1ORH+A+C+S>100THENI=I-
1:NEXTELSEH(I)=H*30:A(I)=A:C(I)=C:S(I)=S
:NEXT:P=-(S(0)>S):J=P:FORI=0TO415:VPOKEI
+6144,97-(I<160)*8:NEXT:D=6919
3 SOUND7,53:SOUND12,9:Q=P:P=1-P:IFS(Q)-S
(P)+97<RND(1)*194THENH(Q)=H(Q)-(A(P)-C(Q
)+97)*(RND(1)/10+1):VPOKED+Q*4,15:SOUND6
,16:SOUND8,16:SOUND13,15ELSEVPOKED+Q*3-2
,Q*18+94:SOUND2,80:SOUND9,16:SOUND13,9
4 FORI=0TO16:J=SQR(1)-J:PUTSPRITEQ,(Q*4+
114,P*2+136),P*4+4,J+P*3:NEXT:VPOKED+Q*4
,Q*8+4:VPOKED-2,110:VPOKED+1,136
5 SOUND8,0:SOUND9,0:IFH(Q)>0THEN3ELSEVPO
KED+Q*4,1:LOCATE,2:PRINT"PLAYER"P+1"WON!
!":FORI=0TO1:VPOKE8204,J*RND(1)*16+176:I
FRND(1)<.2THENSOUND9,16:SOUND13,15
6 J=1-J:I=-STRIG(0):NEXT:SOUND9,0:RUN
```

歓声のつもりで入れたのですけど

【HIDEYUKI】なんとなくありがちなゲームですが、グラフィックと音にも力を入れたので、鑑賞プログラムとしても利用できません。ちなみに、戦闘が終わったあとに聞こえる「ピューウッピューウッ」という音は観客の歓声のつもりで入れたのですけど、わかってもらえるでしょうか。6月号で紹介したJ.Nこと中嶋潤一郎くん、「大数」に名前載っておめでとう。ほら、Mファンにも載せてあげたよ。彼は進研模試で名前が「ナカジマジュンイチ」までしか入らず困っています。それはともかく、98NOTEを手に入れた彼は、MSXユーザーの私に実行速度の速さで攻撃してきますが、グラフィックとFM音源で追い返します。新登場のR800もV30に負けるので残念です。友だちに「Colosseum」をパーティで戦えるようにしろ、とかトーナメントでできるようにしろといわれましたが、めんどいのでやめました。ステータスは体力重視ですが、気に入らなかったら改造して気に入るようにしてください。

変数の意味

A……攻撃力入力用
A(n)……各プレイヤーの攻撃力⇨nはプレイヤー番号※以下おなじ
C……防御力入力用
C(n)……各プレイヤーの防御力
D……VRAMアドレス用⇨定数の6919が入る
H……体力入力用
H(n)……各プレイヤーの体力
I……ループ用
J……カウンタ(攻撃プレイヤーのアニメーション用/観客のざわめき用)
P……攻撃側プレイヤー番号
Q……防御側プレイヤー番号
S……すばやさ入力用
S(n)……各プレイヤーのすばやさ

プログラム解説

12初期設定

●画面設定●乱数初期化●変数型定義●キャラクタパターン、キャラクタ色、スプライトパターン定義●各プレイヤーのデータ入力●データ判定⇨範囲外なら再入力/範囲内なら体力を30倍する/先攻決定(スピードの速いほうが先に攻撃する) /画面の作成

3戦闘処理

●PSG設定●攻撃側交代●攻撃成功判定●ダメージ計算●ダメージを受けたプレイヤーの色を変える●効果音

4画面表示処理

●アニメーション処理●ダメージを受けたプレイヤーの色を戻す●戦士を元の位置に戻す●ドラゴンを元の位置に戻す

5戦闘終了判定

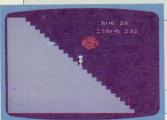
●PSG設定●ダメージを受けたキャラクタが生き残ったかの判定⇨生き残っていれば行3へ飛ぶ/死んだプレイヤーを黒くする●勝利者表示●観客がざわめく処理●歓声を出す

6リプレイ

●リプレイ(トリガー入力)●PSG設定●プログラムをもう一度走らせる

〈ファンダムニュース/プログラムコンテスト審査員、決まる②〉〈東京都〉川船功〈神奈川県〉増田高幸〈愛知県〉辻原尚史〈愛知県〉富田泰宏〈愛知県〉成田亮〈三重県〉小長谷英揚〈大阪府〉竹本英司〈大阪府〉植村敏夫〈大阪府〉山田倫也〈兵庫県〉東耕平〈兵庫県〉岡田眞也〈広島県〉中谷信彦〈高知県〉長尾浩平(敬称略)以上のみなさん、厳選なる審査をヨロシク。

MSX MSX2/2+ RAM8K BY まもてん

階段を登ろう

遊び方は36ページにあります

```
1 SCREEN2,3:COLOR15,Ø,1:FORI=ØTO1:CLS:CI
RCLE(7,7),7,,,,.8+I*.4:PAINT(7,7):FORJ=R
ND(I-3)TO31:VPOKE144ØØ+I*32+J,VPEEK(J-(J
MOD16>7)*248-(J¥16)*8)ANDNOT2^INT(RND(1)
*8):NEXTJ,I:BEEP:SPRITE$(Ø)="pみp り(たク":S
PRITE$(1)="pみp ppp  `":SPRITE$(4)="た?た
2 SCREEN1:WIDTH32:DEFINTA-Z:KEYOFF:E$=CH
R$(27)+"Y":PRINTE$"!4たいむ"E$"#3こうたいむ"H:FO
RW=ØTO23:LOCATEØ,W:PRINTSTRING$(W+4,16Ø)
;:NEXT:SOUND1,W:T=Ø:V=VDP(8)-1:X=22Ø:Z=8
3 IFTMOD1ØØ=ØTHENCOLOR,,VAL(MID$("475918
",T/1ØØMOD6+1,1)):VPOKE8212,14
4 I=STICK(Ø):T=T+1:PRINTE$"!7"T:IFWMOD2=
ØTHENJ=(I¥3=1ANDW<44)+(I>6ORI=1)*(W>4)
5 W=W-J:PUTSPRITEØ,(W*4+32,W*4-13),15,1-
WMOD2:IFT=H+1THENPRINTE$"%3きろく こうしん!
6 PUTSPRITE1,(X+3Ø,Y-2Ø),6,YMOD2+2:N=N-1
:PUTSPRITE4,((Z-ABS(N+3)+6)*4,Z*4),11:SO
UNDØ,255:SOUND8,P:P=P+(P>Ø):I=X<22Ø:X=M-
X*I:Y=-N-Y*I:IFX<YTHENP=15:M=RND(1)*3+2:
N=RND(1)*5+3:Z=Z+((Z>W)-(Z<W))*2
7 ONVDP(8)-VGOTO3:PLAY"V15L8BGFEL4CO3GO4
C":H=H+(H-T)*(H<T):PRINTE$"%3け゛いむ おうは゛":
FORI=ØTO1:I=PLAY(Ø)-STRIG(Ø):NEXT:GOTO2
```

プログラマからひとこと

沖縄の暑医くん、北海道の寒井くん

【まもてん】「ラーフ」以来、2回目の採用のまもてんですが、誰か覚えている人がいるでしょうか？　沖縄の暑医さん、北海道の寒井さん、その他ファンレターを出してくれた全国各地の多数のみなさん、ありがとうございました。では、その一部を紹介します。「ラーフはいいゲームですね。(中略)まもてんさんの新しいゲームに期待しています」……広島の山川くんからの手紙でした。山川くん、期待に応えて新しいゲームを出しましたよ／ ぜひ遊んでね／　このへんでいいますが、ぜんぶうそです(あたりまえか)。ところで、いっしょに送った「ラーフ2」はどうなったんだろう。友だちには評判がよかったのに。おっと、友だちのAくんがなにか書きたいようなのでかわります。――の予定だったんだけど、「Aくんはかっこいい」その他いろんなことを書いていたので、消して書き直しています。Aくん、ごめんなさい。許してください。OZOさん、(見てるかどうか知りませんが)「Fighting Soccer」はほんとに楽しかったです。

変数の意味

スプライト座標

W……プレイヤーの座標⇨X、Y座標両方に使用される
X、Y……岩の座標
Z……矢の座標⇨X、Y座標両方に使用される

その他の変数

E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)+"Y"が入る
H……ハイスコア
I、J……ループ用
M、N……岩の座標増分
P……岩の音の大きさ
T……タイム
V……行2でVDP(8)−1の値をセット⇨スプライトの衝突による分岐に使用される

プログラム解説

1 2 初期設定

●画面設定●岩のスプライトパターン定義⇨先に作成されたデータをもとに岩のスプライトパターンを定義する●画面設定●変数型定義●エスケープシーケンス設定⇨文字の表示位置指定用●画面作成●変数初期化

3 ゲーム背景処理

●タイムから背景色を設定●キャラクタの色設定

4 タイム処理

●スティック入力●タイムを増やす●タイム表示●移動中でなければ入力によりプレイヤーの移動増分計算

5 プレイヤー表示

●プレイヤー移動●プレイヤー表示●記録更新判定

6 障害物移動

●岩の表示●矢の表示●岩の効果音発生●音の大きさ調整●岩の座標更新●岩のはみ出しチェック●岩の跳ね上がり判定⇨判定があれば岩の座標増分設定／矢の座標更新

7 ゲームオーバー判定

●スプライト衝突による分岐⇨衝突しなければ行3へ●効果音●ハイスコア更新●ゲームオーバーメッセージ表示●リプレイ(トリガー入力)●行2へ飛ぶ

〈ファンダムニュース／最近の出来事①〉今月に掲載したファンダムプログラムのなかの「DRIVE気分」を打ちこんで遊んでみてくれたかな。このゲームは車の操作、動きがとてもよくできていて楽しく遊べた。しかし、「多人数プレイでレースができればもっとおもしろくなるだろうなぁ」と、ささやいた「大航海時代」の担当者Aのひとことが、F1好きのわれわれを一気に暴走させた。⇨(次のページにつづく)

MSX MSX2/2+ RAM8K BY HIDEYUKI

ちぢんでポン!

遊び方は37ページにあります

```
1 DEFINTA-Z:COLOR15,1,14:SCREEN2,3,0:A=1
4335:FORI=0TO7:CLS:CIRCLE(8,8),I:PAINT(8
,8):FORJ=0TO1:FORK=0TO1:FORL=0TO7:A=A+1:
VPOKEA,VPEEK(J*8+K*256+L):NEXTL,K,J,I:SC
REEN1:WIDTH32:KEYOFF:E$=CHR$(27)+"Y"
2 FORI=0TO1:READX(I),Y(I),P(I):NEXT:READ
A,B,C,D,G,H:PLAY"TOL8SM4500C4CED4DFGEFDC
":TIME=0:DATA,78,,224,78,,112,,,10,,
3 P=1-P:Z=P(P):M=X(P):N=Y(P):O=4:R=7:IFS
TRIG(P)THENP(P)=Z-(Z<7):O=7ELSEIFZTHENP(
P)=0:V=ABS(A-M):W=ABS(B-N):IFV<30ANDW<30
THENPLAY"N24":C=SGN(A-M)*Z*(V/30+1):D=SG
N(B-N)*Z*(W/30+1):O=15-2*P:R=5
4 S=STICK(P):X(P)=M-(Z=0)*((S=3)*(M<216)
-(S=7)*(M>6))*16:Y(P)=N+(Z=0)*((S=1)*(N>
0)-(S=5)*(N<158))*16:F=A+C:IFF<0ORF>224T
HENPLAY"G":C=-C:H=H-(F<0):G=G-(F>0):R=6
5 T=TIME¥60:IFB+D<0ORB+D>159THEND=-D:R=6
6 PRINTE$"!)1P"G;E$"!32P"H;E$"+."60-T:A=
A+C:B=B+D:PUTSPRITEP,(X(P),Y(P)),O+2*P,7
-P(P):PUTSPRITE2,(A,B),10,R:IFT<60THEN3
7 PLAY"GEFDECC":VPOKE6912,208:PRINTE$"+,
"MID$("2P WON!!DRAWN･･･1P WON!!",SGN(G-H
)*8+9,8):POKE-869,1:RESTORE:CLS:GOTO2
```

プログラマからひとこと

珍しく好評

【HIDEYUKI】これは、いつも私のゲームを「くそゲー」と呼ぶ友だちに、珍しく好評だった2人用スポーツ(?)ゲームです。だまされたと思って打ちこんでください。ほんとうにだまされるでしょう(うそ)。黄色の球がいろんな方向にはね返るのがミソです。制限時間は1分ですが、好きな数値に改造してください。真剣にやれば燃えると思います。では、また会う日まで……。

変数の意味

スプライト座標

A、B……黄ボールの位置/Aはスプライトパターンジェネレータテーブルのアドレスとしても使用

C、D……黄ボールの速度ベクトル

F……黄ボールの移動後のX座標

M、N、X(n)、Y(n)……プレイヤーボールの位置(nが0のとき青ボール、1のとき赤ボール)

V、W……プレイヤーボールと黄ボールの距離(絶対値)

その他の変数

E$……エスケープシーケンス用:CHR$(27)+"Y"が入る

G……1Pのスコア

H……2Pのスコア

I、J、K、L……ループ用

O……プレイヤーボールが縮んでいるか縮んでないかを分けるためのカラーコード基本値

P……処理中のプレイヤー番号−1

P(n)……プレイヤーボールの大きさ(0~7で、値が大きいほど小さい)

R……黄ボールの大きさ(スプライトパターン番号)

S……スティック入力用

T……タイムカウント用

Z……修正前のP(n)

■スプライト面

0　青ボール(1P)

1　赤ボール(2P)

2　黄ボール

■スプライトパターン番号

0~7　大きさ別のボール

プログラム解説

1 初期設定

●整数型宣言●画面初期化●ボールパターン描画とスプライトパターンジェネレータテーブルへの登録●画面モード再設定●エスケープシーケンス設定

2 データと読みこみ

●ボールの位置と大きさ設定●変数初期化●効果音●TIME初期化●ボールの位置と大きさデータ(この行で読みこみ)

3 縮んでポン!

●プレイヤー切り換え●変数の設定と初期化●トリガー入力判定⇒トリガー入力があればボールを小さくする/トリガー入力がなくて前回あればボールを最大にする/黄ボールにあたったとき、速度ベクトル、大きさ、プレイヤーボールのカラーコード基本値の修正

4 移動と壁衝突1

●スティック入力●プレイヤーボールの大きさが最大なら座標更新●黄ボールが左右の壁にあたったかの判定⇒あたったなら速度ベクトルX成分反転/スコア更新/大きさ修正

5 壁衝突2

●タイムカウント●黄ボールが上下の壁にあたったかの判定⇒あたったなら速度ベクトルY成分反転/大きさ修正

6 表示と終了判定

●スコア、タイム表示●黄ボールの座標更新●プレイヤーボールの表示●黄ボールの表示●終了判定

7 結果表示

●効果音●スプライト消去●結果表示●STOPキーを押した状態にする●リプレイ

補足

『ちぢんでポン!』の投稿時のバージョンでは、黄ボールの速度ベクトル修正に、プレイヤーボールとの距離をからめていたが、これはいただけない。

行3の上から4行目、右寄りにある、「V/30+1」というのと、すぐ下の行の中央寄りにある、「W/30+1」という部分は、「V/(V+W)」、「W/(V+W)」となっていたが、これでは黄ボールとプレイヤーボールが完全に重なったときに、「Division by zero」のエラーが出るというバグがあった。

(V+W)は定数に置き換えておいた。ちなみに、この数値を変えれば、ゲームの特性を変えることができるが30くらいが適当だ。

〈ファンダムニュース/最近の出来事②〉「まずはブレーキをつけろ!」、「レース本番前の予選をつけろ!」、「シグナル音がほしいぞ!」、「着順にポイントをつけて、全16戦で勝負がつくようにしろ!」、「ポイントの集計機能もつけろ!」、「マシンどうしの衝突判定をつけろ!」、「障害物のあるコースもつくれ!」、etc.……。あるていどのところで「DRIVE気分turboR」として本誌に掲載した。⇒(次のページにつづく)

MSX2/2+ VRAM64K BY TOPPY SOFT.

KG-SP

遊び方は37ページにあります

```
1 COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:SCREEN5:OPEN"GRP
:"AS#1:SETPAGEØ,1:CLS:FORI=ØTO1:READM$(I
),X(I),Y(I),M(I):NEXT:LINE(7Ø,7Ø)-(1Ø5,1
Ø5),15,B:LINE(16Ø,7Ø)-(195,1Ø5),9,B:SETP
AGE1,Ø:LINE(75,5Ø)-(18Ø,165),2,B:DATAV15
O6L64C,85,6Ø,4,V15O6L64B,17Ø,155,8
2 FORA=ØTO1:ON-STRIG(A+1)-STRIG(A+3)*2+1
GOTO5,3,4,5
3 PLAYM$(A):IFJ(A)=1THENLINE(X(A),Y(A))-
(Q(A),R(A)),1Ø+(A=1)*3,BF:J(A)=Ø:GOTO5EL
SEJ(A)=1:Q(A)=X(A):R(A)=Y(A):GOTO5
4 PLAYM$(A):IFJ(A)=1THENCIRCLE(Q(A),R(A)
),SQR((X(A)-Q(A))*(X(A)-Q(A))+(Y(A)-R(A)
)*(Y(A)-R(A))),1Ø+(A=1)*3:J(A)=ØELSEJ(A)
=1:Q(A)=X(A):R(A)=Y(A)
5 S=STICK(A+1):IFS=ØTHENS=M(A)
6 X(A)=X(A)-(S>1ANDS<5)+(S>5ANDS<9):Y(A)
=Y(A)+(S>ØANDS<3ORS=8)-(S>3ANDS<7):IFPOI
NT(X(A),Y(A))<>1THEN8
7 PSET(X(A),Y(A)),15+(A=1)*6:COPY(X(A)-1
7,Y(A)-17)-(X(A)+16,Y(A)+16),ØTO(71-(A=1
)*9Ø,71),1:M(A)=S:NEXT:GOTO2
8 SETPAGEØ,Ø:PRESET(7Ø,8Ø):PRINT#1,"PLAY
ER";1-(A=Ø);"の かち !":POKE-869,1:RUN
```

プログラマからひとこと

Hi, How're You Doin'?

【TOPPY SOFT.】はーい/ TOPPY SOFT.でーす/ 当ソフトハウスは3年くらいまえに作ったグループでメンバーは富田、川口、荻島の3人です。あとむかしは小川という怪物もいたのですが、最近はぜんぜん見かけません。ところでこのプログラムはしばらくまえにKG(くだらないゲーム)コンテストというほんとうにくだらないことを3人でやったときに社長☆富田が作ったもの(2画面、試合結果セーブ付き)を1画面に直したものです。単純なようでなかなか奥が深く、楽しめると思います。この号が出るころは大学受験の10日くらいまえだと思います。受験が終わったらまたなにか送ろうと思うので期待していてください。

変数の意味

X(n)、Y(n)……プレイヤーの座標⇨nはプレイヤー番号、以下同様

M(n)……現在の移動方向

J(n)……セットしているかどうか⇨1=している、2=していない

Q(n)、R(n)……セットした座標

M$(n)……セットしたときの効果音

A……現在処理中のプレイヤー番号

I……ループ用

S……スティック入力用

プログラム解説

1 まず、枠をかいて

●初期設定●グラフィック画面オープン●画面消去●初期データ読みこみ●画面枠表示●各種データ(行1で読みこみ)

2 ゲーム開始

●メインループ開始●トリガー入力による分岐

3 しかく/

●効果音●すでにセットしていたら四角をかく、そうでなければ座標をセット

4 まる/

●効果音●すでにセットしていたら円をかく、そうでなければ座標をセット

5 どっちへいくの?

●スティック入力●押されていなければ現在の移動方向を代入

6 ぶつかってなければ

●座標計算●ゲームオーバー判定

7 自分を表示

●自分の点を表示●枠内にCOPY●移動方向保存●メインループ終了●行2へ戻る

8 どっちが勝った?

●勝者表示●リプレイ

補足

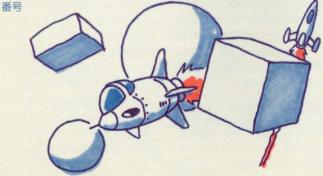
このゲームのように8方向へ移動するゲームの場合、移動計算の部分には、論理式ではなく配列変数を使うようにしよう。

具体的には、はじめにSTICK関数に対するX、Y方向の移動増分を、

FOR I=1 TO8:READ T(I), U(I):NEXT:DATAØ,−1, 1,−1, 1, Ø, 1, 1, Ø, 1,−1, 1,−1, Ø,−1,−1

として設定しておいて、メインの移動計算の部分を、

X (A) =X (A) +T (S) :Y (A) =Y (A) +U(S)

とすれば、スピードもはやくなり、リストもスマートになる。

〈ファンダムニュース/最近の出来事③〉その後DS12月号に、マシンどうしの衝突判定がない4人プレイのグランプリモードと、衝突判定がある3人プレイのグランプリモード、そのほかにもいろいろとモードを用意してある「RACE気分」がファジー鈴木の手によって作られた。4人プレイのグランプリモードに登場する、白、赤、緑、青の車をわれわれはマクラーレン、フェラーリ、ベネトン、ティレルと名づけた。⇨(次のページにつづく)

MSX MSX2/2+ RAM64K BY Romi

MIKKE（ミッケ）

遊び方は42ページにあります

注 意 このプログラムは、マシン語を使用しています。プログラムを念入りにチェックしてください。また、このプログラムを走らせたあとは、RAMディスク機能が使えなくなりますので、注意してください。

```
10 CLEAR200,&HCFFF:DEFINTA-Z:AD=&HD000:D
EFUSR=AD
20 READA$:ON-(A$="!")GOTO40:SM=0:FORI=0T
O31:DT=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):POKEAD
+I,DT:SM=SM+DT:NEXT:AD=AD+32:READA$:IFSM
=VAL("&H"+A$)THEN20
30 BEEP:PRINT"DATA ERROR in";PEEK(&HF6A4
)*256+PEEK(&HF6A3):END
40 A=USR(0):PRINT"MIKKEｶﾞ ｸﾐｺﾏﾚﾏｼﾀ.":END
50 DATA 3AF8FAB72809CD52D036003E800610F5
210040C5CD0C00C12F4F5FF1F5C5CD14,0E2B
60 DATA 00C1F1F5C5CD0C00C1B92805F13C10DF
76F1CD52D0233620264 0CD24002168D0,0E87
70 DATA 110040010040EDB03AC1FC2640CD2400
FBC9F547E60307070707 4F78E60C814F,0C0B
80 DATA 060021C9FC09F1C94142000010400000
00000000000000000000E506062189FD1153,077E
90 DATA 411ABE2006132310F81803E137C9E121
5941CDEA40CDF44021000022BE412177,0BE7
100 DATA 41CDEA40CDB100237EB7282511C1417
E122313B720F92A76F64E2346235E2356,0C4B
110 DATA 2378B12031DD21BE41DD7E00DDB6012
008218E41CDEA40186CCDF4402ABE41CD,0E13
120 DATA FE403EFF32C041CD3241AF32C041219
D41CDEA40184FC5D5DD218452CD590121,0EE3
130 DATA 5EF511C141E51AB728177EB728101AF
E3F2803BE2004132318ECE12318E4F118,0C6F
140 DATA 1FF1DD21BE41DD6E00DD660123DD750
0DD7401E1E5CDFE40CD32413E09CDA200,0F2A
150 DATA D1E1C35140DD219B403AC1FCF5FDE1C
31C007EFE24C8CDA2002318F63E0ACDA2,1147
160 DATA 003E0DC3A20011B84106053E3013121
0FCFD21B9413E05F5874F0600DD21AD41,0A7C
170 DATA DD09DD4E00DD4601B7ED423805FD340
018F609FD23F13D20DEC921B94106047E,0D58
180 DATA FE30200E3AC041B720053E20CDA2002
310ED047ECDA2002310F9C94D494B4B45,0BB7
190 DATA 000A0D2D204D494B4B45202D2050726
573656E746564206279205 26F6D692449,090B
200 DATA 4E5055542053454152434849 4E47204
44154410A0D244E4F5420464F554E44A5,08A2
210 DATA A5A50A0D244C494E4528532920464F5
54E44202 10A0D2401000A006400E80310,06D3
220 DATA 2700000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000,0027
230 DATA !
```

変数の意味

A……USR関数呼び出し用
A$……マシン語データ読みこみ用
AD……アドレスカウンタ
DT……マシン語データ
I……ループ用
SM……チェックサム計算用

プログラム解説

10　初期設定／USR関数定義
20　マシン語書きこみ
30　データ文にミスがあった時の処理
40　USR関数呼び出し(MIKKEの組みこみ)
50～230　マシン語データ(行20で読みこみ)

マシン語解説

&HD000～&HD00A
RAMディスク機能切り離し
&HD00B～&HD037
RAMスロットの調査／CALL命令の拡張
&HD038～&HD047
MIKKEを裏RAMに転送
&HD048～&HD051
スロットを元に戻す
&HD052～&HD067
スロットアドレス計算
&HD068～&HD220
MIKKEのメインプログラム(裏RAMの&H4000以降に転送される)

メインプログラム解説

&H4000～&H400F
カートリッジヘッダ
&H4010～&H4025
ステートメント名のチェック
&H4026～&H4035
MIKKE初期化
&H4036～&H40E9
検索文字列の取りこみとリスト内の検索
&H40EA～&H40FD
文字列表示
&H40FE～&H4152
10進変換・表示処理
&H4153～&H41AE
画面表示用文字列データ
&H41AF～&H41B8
10進変換テーブル

ワークエリア

&H41B9～&H41BF
各種ワークエリア
&H41C0～&H42C0
検索文字列の残り長さ／検索文字列格納エリア

ラスプーチンRomiのよもやま話

プログラマからひとこと

[第4回：失せろ(笑)]

【Romi】よく、「私は笑った」ということを文面に表現するときに「(笑)」と書くくされ外道(げどう)がいるが、あれは許せない。超ローグレードヘボ野郎と、今すぐにでも呼びならわしたいくらいだ。(笑)というナメた言葉の裏には、「まったくまいっちゃうぜ。でもどうだ、ここで笑う俺のセンス、ナウいだろ、アミーゴ」というカスの思考がありありと表れている。なんかもうそれがすっごくダサい。ダサいという言葉もダサいがあえてそのダサいという言葉がピッタリなほどダサい。と書いても理解してくれる人はきっと少ないだろうが、わかってくれた人は将来きっと大物になるだろう。保証はしないけど。――つづかないかもしれない――(笑。編集部注)

プログラム確認用データ

使い方は45ページ

10>9oA0	20>mqe2	30>bNO0	40>SfF0
50>kSe0	60>L8d0	70>crd0	80>44b0
90>Q8d0	100>NAd0	110>ige0	120>i6e0
130>Uld0	140>0de0	150>lje0	160>Bfd0
170>Xrd0	180>Awd0	190>JOc0	200>9bc0
210>5ab0	220>NCY0	230>t400	

〈ファンダムニュース／最近の出来事④〉「やっぱ、マクラーレンは速いね」とか「ティレルはシャーシがいいんだけど」とかいいあっているなか、ギャラリーから「その車はまるで、一反もめんじゃん」といわれてもわれわれは日々、レースに熱中している。編集長から「RACE気分遊戯禁止令」がだされた今、われわれは編集長が家に帰るのをいまやおそしと待ち続けているのであった。(終)P.S. turboR買ったらぜひ試してみてね！

DRIVE気分（ドライブ）

遊び方は38ページにあります

```
10 DEFSNGA-D:DEFINTE-Z:DIMA(20),B(20):CO
LOR1,0,0:SCREEN2,2:FORI=0TO20:A(I)=COS(3
.14*I/20):B(I)=SIN(3.14*I/20):PSET(8,8):
LINE-STEP(2*B(I)+5*A(I),2*A(I)-5*B(I)),0
:LINE-STEP(-9*A(I),9*B(I)):LINE-STEP(-5*
B(I),-5*A(I)):LINE-STEP(9*A(I),-9*B(I))
20 LINE-STEP(5*B(I),5*A(I)):PAINT(8,8):F
ORJ=0TO3:FORK=0TO7:VPOKE14336+I*32+J*8+K
,VPEEK(256*(JMOD2)+K-(J>1)*8):NEXTK,J:CL
S:NEXT:COLOR1,15,4:SCREEN1:WIDTH32:VPOKE
8196,42:VPOKE8208,238:KEYOFF:A$=CHR$(27)
30 FORI=0TO7:READV:VPOKE256+I,V:NEXT:L=8
:R=10:Z=12:C=120:D=140:P=0:E=0:F=8:T=0:F
ORI=0TO23:LOCATE0,0:PRINTA$"L":LOCATEZ,0
:PRINT"◆◆◆◆◆◆◆◆":NEXT:SOUND3,2:SOUND4,0:
SOUND5,20:SOUND7,49:SOUND9,13:SOUND10,16
40 L=L+(T=200ORT=500ORT=1200):S=STICK(0)
:R=R+(S=7)*(R<20)-(S=3)*(R>0):P=P-(P<9):
C=C+P*A(R):D=D-P*B(R)+8:D=D-(20>D)*(20-D
):PUTSPRITE0,(C,D),8,R:Z=Z+E:F=F-1:IFVPE
EK(6144+(C+8)¥8+((D+8)¥8)*32)=32THENSOUN
D12,80:SOUND13,0:P=0:C=C-20*A(R):D=D+16
50 SOUND8,P+6:SOUND2,D:SOUND6,ABS(10-R)*
3:IFF=0THENE=INT(RND(1)*3)-1:F=RND(1)*8+
2:G=Z+E*F:IFG<1ORG>31-LTHENF=0:GOTO50
60 T=T+1:LOCATE0,0:PRINTA$"L":LOCATEZ,0:
PRINTSTRING$(L,131):IFD<192THEN40ELSEBEE
P
70 LOCATE5,1:PRINT"SCORE"T:H=H-(H<T)*(T-
H):PRINT"        HI SCORE"H:POKE-869,1:REST
ORE:GOTO30:DATA,60,126,126,126,24,24,60
```

変数の意味

A(n)、B(n)……車の向きに対するX、Y成分
A$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
C、D……車の座標
E……道の方向増分
F……道の方向増分に対する距離
G……道の表示判定用
H……ハイスコア
I、J、K……ループ用
L……道幅
P……車のスピード
R……車の向き
S……スティック入力用
T……スコア
V……データ読みこみ用
Z……道のX座標

プログラム解説

10〜20　初期設定／スプライトパターン定義／画面設定
30　キャラクタパターン定義／変数設定／道の表示／効果音
40　道幅決定／スティック入力／座標計算／車表示／衝突判定
50　効果音／道の方向決定
60　スコア増加／画面スクロール／道の表示／ゲームオーバー判定
70　スコア・ハイスコア表示／リプレイ／木のキャラクタパターンデータ（行30で読みこみ）

補足

このプログラムは、道のスクロールにエスケープシーケンスを使用している。

具体的には、CHR$(27)+"L"をPRINT文で使うエスケープシーケンスで、その行を含む以下の行を一段下にずらしているのだ。

つまり、画面のいちばん上でこれを使えば、めでたく逆スクロールすることになるのである。

また、車のスプライトパターンはデータを持たず、SIN、COSを使って車の回転パターンを計算して定義している。

これによって、短いプログラムでなめらかな動きが可能になっている。

そして、木のキャラクタパターンはCHR$(32)、つまりスペースに定義している。

このため、スクロールさせたとき、道を表示するだけですむ。

表示するキャラクタを最小限におさえ、スピードを速くするテクニックといえる。

また、道のキャラクタは文字の表示色と背景色を同じにすることで作っている。これは覚えておきたいテクニックだ。

■turboR版について

38ページに書いたように、もともとturboR版は担当の軽い気持ちから作られたものである。それがどういうわけか、担当の知らないうちにボスの目にとまり、こうして掲載の運びとなった。

ただ、掲載にあたってプログラムの長さが3画面以内という制約があった。何も考えずのほほんと作っていたので、もとのプログラムは5画面を超えてしまっていた。鬼のようにプログラムをつめこんだが、それでもまだ3画面半ぐらいある。できるなら削りたくはなかったのだが、得点（ドライバーズポイント）集計機能はやむなく割愛させてもらった。

また、前述のように、スペースのキャラクタが空白でなくなっているため、画面表示に関し

プログラマからひとこと　運転免許の合宿

駒祭(学園祭)で、手品のステージに立つ予定です。リングをやります。ひまな方はみにきてください。

【あ～る・OTN】秋休みなので運転免許をとりに長野県の伊奈にきています。合宿制で、最短でいけば10月9日に柏(私の家)に帰れるはずですが、1回でも失敗すると大学が始まってしまう非常に厳しい状況です。といっても発売日には過去の話になっているでしょう。それはともかく、このゲーム、単純なわりにけっこう楽しめると思うので打ちこんでみてください。

プログラム確認用データ

使い方は45ページ

```
10>K8a7  20>3Ka3  30>EoE3  40>oua9
50>olx1  60>WaP0  70>fSA1
```

〈いじわるファンクションコール／11月号のフォロー〉11月号に掲載した「THE　ERATH」のリストの一部に見えにくい文字があったのでお知らせします。行510の1行目の右から2文字目の文字が「F」に見えるかもしれませんが、これは「E」です。申し訳ありませんでした。

turbo R用マルチプレイ改造版『DRIVE気分 turbo R』

注　意　このプログラムはかならずturboRの高速モードで遊んでください。ディスクを抜いて本体の電源を入れれば、Disk BASIC version 2. Ø1と表示され、高速モードになります。

```
10 DEFSNGA-D:DEFINTE-Z:DIMA(20),B(20),T(
20):COLOR1,0,0:SCREEN2,2:DEFUSR=342
20 FORI=0TO20:READT(I):A(I)=COS(3.14*I/2
0):B(I)=SIN(3.14*I/20):PSET(8,8):LINE-ST
EP(2*B(I)+5*A(I),2*A(I)-5*B(I)),0:LINE-S
TEP(-9*A(I),9*B(I)):LINE-STEP(-5*B(I),-5
*A(I)):LINE-STEP(9*A(I),-9*B(I))
30 LINE-STEP(5*B(I),5*A(I)):PAINT(8,8):F
ORJ=0TO3:FORK=0TO7:VPOKE14336+I*32+J*8+K
,VPEEK(256*(JMOD2)+K-(J>1)*8):NEXT:NEXT:
CLS:NEXT:COLOR1,15,4:SCREEN1:WIDTH32:VPO
KE8196,42:VPOKE8208,238:KEYOFF:L(0)=15
40 A$=CHR$(27):L(1)=8:L(2)=12:L(3)=4:FOR
J=0TO1:READA:FORI=0TO7:READV:VPOKEA*8+I,
V:NEXT:NEXT
50 LOCATE10,11:PRINT"PLAYERS?":I=USR(0)
60 M=VAL(INKEY$):IFM=0ORM>4THEN60
70 M=M-1:L=8:Z=12:E=0:F=8:T=0:U=0:B=131:
FORI=0TOM:R(I)=10:P(I)=0:C(I)=108+I*8:D(
I)=140:M(I)=I:NEXT:FORI=0TO15:A=RND(1)*(
M+1):Y=RND(1)*(M+1):SWAPM(A),M(Y):NEXT
80 FORI=0TO23:PRINTA$"H"A$"L":LOCATEZ,0:
PRINT"♦♦♦♦♦♦♦♦":NEXT:SOUND3,2:SOUND4,0:S
OUND5,20:SOUND7,49:SOUND9,13:SOUND10,16
90 FORI=0TOM:IFC(I)<-1THENFORJ=0TO180:NE
XT:GOTO140ELSEIFI=3THENS=PEEK(-1045):A=(
(SAND2)=0):Y=((SAND64)=0)-((SAND128)=0)E
LSEA=STRIG(I):S=STICK(I):Y=((S>5)AND(S<9
))-((S>1)AND(S<5))
100 IFATHENP(I)=P(I)-2:P(I)=P(I)-(P(I)<0
)*(0-P(I))
110 R(I)=R(I)-Y:R(I)=R(I)+(R(I)>20)-(R(I
)<0):P(I)=P(I)-(P(I)<9):C(I)=C(I)+P(I)*A
(R(I)):D(I)=D(I)-P(I)*B(R(I))+8:D(I)=D(I
)-(20>D(I))*(20-D(I))
120 PUTSPRITEM(I),(C(I),D(I)),L(I),R(I):
N=VPEEK(6144+(C(I)+8)¥8+((D(I)+8)¥8)*32)
:IFN=32THENSOUND12,80:SOUND13,0:P(I)=0:C
(I)=C(I)-20*A(R(I)):D(I)=D(I)+16ELSEIFN=
128THENC(I)=-3:U=U+1
130 IFD(I)>191THENU=U+1:PUTSPRITEM(I),(0
,0),0:C(I)=-2:D(I)=1500-T
140 NEXT:IFU>MTHEN190
150 SOUND8,P(0)+6:SOUND2,-D(0)*(C<>0):SO
UND6,ABS(10-R(0))*3:Z=Z+E:F=F-1
160 IFF=0THENE=INT(RND(1)*3)-1:F=RND(1)*
8+2:G=Z+E*F:IFG<1ORG>31-LTHENF=0:GOTO160
170 T=T+1:LOCATE0,0:PRINTA$"L":LOCATEZ,0
:IFTMOD100<>0THENPRINTSTRING$(L,B)ELSEPR
INTSTRING$(L,70-T/100):L=L+(T=200ORT=400
):IFT=500THENE=0:F=30:B=128
180 FORJ=0TO(3-M)*200:NEXT:GOTO90
190 FORJ=0TO1000:NEXT:FORI=0TOM:PUTSPRIT
EI,(0,0),0:N(I)=I+1:D(I)=D(I)+T(R(I))
200 NEXT:IFM=0THEN220ELSEFORJ=0TOM-1:FOR
I=0TOM-1:IFD(I+1)<D(I)THENSWAPN(I),N(I+1
):SWAPD(I),D(I+1)ELSEIFD(I)=D(I+1)ANDM(I
+1)<M(I)THENSWAPN(I),N(I+1):SWAPD(I),D(I
+1):SWAPM(I),M(I+1)
210 NEXT:NEXT
220 GOSUB240:FORI=0TOM:LOCATE4,2:PRINT"R
ESULT":LOCATE2,4+I:IFC(N(I)-1)=-3THENPRI
NTUSING"#''#PLAYER";I+1;N(I)ELSEPRINTUSI
NG"R''#PLAYER";N(I)
230 NEXT:GOTO50
240 SOUND7,255:CLS:FORJ=1TO22:LOCATE1,J:
PRINTSTRING$(30,39);:NEXT:RETURN
250 DATA2,2,1,1,,,1,,,1,1,,,,,,1,1,1,2,3,
3,32,,60,126,126,126,24,24,60,39,,,,,,,,
0
```

て少々手間取った。

このゲームは4人でプレイすると本当に燃える。順位によって点数をつけて(編集部例、1位9点、2位6点、3位4点、4位3点、リタイア0点)、5〜20戦の合計点で競うようにするとなお盛りあがる。編集部では全16戦のグランプリレースがはやっている。ぜひみんなも4人でプレイしてみてほしい。

なお、このゲームは現在でも進化を続け、衝突判定ありモードができるなど、かなりバージョンアップされている。これはディスクステーション12月号に『RACE気分』として掲載されていて、turboRを持っている人だけが遊べるようになっている。

52ページからの欄外の、ちえ熱レポートを読んでみるといい。

改造版の確認用データ

使い方は45ページ

10>N2M0	20>e7U5	30>oFK3	40>cgt0
50>1E70	60>kD60	70>73x3	80>Ejo0
90>x554	100>ceL0	110>s3Y3	120>efR4
130>TgT0	140>4e10	150>Uog0	160>oZ01
170>nm82	180>uG50	190>enZ0	200>FfV3
210>eA00	220>58a1	230>4G00	240>ZlD0
250>cYa0			

当選者発表

●10月号ソフトプレゼント当選者①　『大航海時代』=〈東京都〉小籠卓也〈長崎県〉黒木盛孝〈鹿児島県〉宝満龍輝／『クリムゾンIII』=〈長崎県〉伊藤明孝〈宮城県〉前田良二〈香川県〉久米栄治／『ランダーの冒険ＰＡＲＴ－III』=〈東京都〉酒向弘樹〈広島県〉新見弘美〈富山県〉西田充邦／『電脳学園II』=〈埼玉県〉野本英昭〈石川県〉坂井洋介〈沖縄県〉与儀政一

MSX MSX2/2+ RAM16K BY TYRANNOSAURUS SOFT

ビールの覇者(はしゃ)

遊び方は39ページにあります

```
10 SCREEN1,3:WIDTH29:COLOR15,1,1:CLS:KEY
OFF:LOCATE9,10:PRINT"PLEASE WAIT";SPC(73
);"TYRANNOSAURUS SOFT";SPC(74);"1990.8"
20 FORI=256TO727:A=VPEEK(I):A=AORA¥2:VPO
KEI,A¥VAL(MID$("88442211",IMOD8+1,1))
30 NEXT:FORJ=0TO13:B$="":READA$:FORI=0TO
31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))
):NEXT:SPRITE$(J)=B$:NEXT:CLS
40 RESTORE480:FORI=11TO23STEP2:READA$:LO
CATE0,I:PRINTA$;:NEXT:FORI=7TO27:LOCATEI
,7:PRINT"—":NEXT:ST=1:SC=0:HS=0
50 BR=5:TX=45:HB=0:LOCATE6,19:PRINTUSING
"#";ST:RESTORE470:FORI=1TOST:READES(0),E
S(1),ES(2),TU:NEXT:LOCATE6,23:PRINTUSING
"#";TU;:FORI=0TO2:EY(I)=180:NEXT
60 LOCATE14,11:PRINT"START!!":PLAY"T200V
15L8O3CO2BABA4R8O3F4E4R64E4F4R64CO2BABAR
8O3FEDO2B4O3C4":FORI=0TO2999:NEXT:LOCATE
14,11:PRINT"       "
70 FORI=0TO2:ER(I)=ES(I)*3+3:EC(I)=ES(I)
*3+4:EH(I)=ES(I)*50+50:ES(I)=ES(I)*2+6:P
UTSPRITEI+6,(I*60+80,EY(I)),EC(I),ES(I)
80 NEXT:PUTSPRITE0,(TX,20),3,0:PUTSPRITE
1,(TX,20),15,1
90 IFTIME>50THENTIME=0:GOTO160
100 IFPEEK(-1045)=251THENIFTU>0THEN260
110 IFSTRIG(0)THENIFTX+HB=45THEN190ELSEI
FTX+HB=76ORTX+HB=136ORTX+HB=196THEN200
120 S=STICK(0):IFS<>3ANDS<>7THEN90
130 IFS=3THENTX=TX+30:IFTX>195THENTX=195
ELSEELSETX=TX-30:IFTX<45THENTX=45
140 TM=1-TM:PUTSPRITE0,(TX,20),3,TM+TM:P
UTSPRITE1,(TX,20),15,1:IFHB=0THEN90
150 PUTSPRITE2,(TX,20),15,3:PUTSPRITE3,(
TX,20),10,BM+3:GOTO90
160 PLAY"O4A16":EM=1-EM:FORI=0TO2:EY(I)=
EY(I)-ER(I):PUTSPRITEI+6,(I*60+80,EY(I))
,EC(I),ES(I)+EM:IFEY(I)<58THEN290ELSENEX
T:PUTSPRITE4,(45,55),15,3:IFBR=1THEN90
170 BR=BR-1:PUTSPRITE5,(45,55),10,BR+3
180 GOTO90
190 PLAY"O3F16":HB=1:BM=BR:BR=5:PUTSPRIT
E4,(0,209),0,0:PUTSPRITE5,(0,209),0,0:PU
TSPRITE2,(TX,20),15,3:PUTSPRITE3,(TX,20)
,10,BM+3:GOTO90
200 PLAY"O3F8":EA=(TX-75)/60:FORI=20TOEY
(EA)-27STEP5:PUTSPRITE2,(TX+17,I),15,3:P
UTSPRITE3,(TX+17,I+4),10,BM+3:NEXT:PUTSP
RITE2,(0,209),0,0:PUTSPRITE3,(0,209),0,0
:HB=0:PLAY"O3F16"
210 EY(EA)=EY(EA)-BM*30+130:EH(EA)=EH(EA
)-50+10*BM:IFEY(EA)>180THENEY(EA)=180
220 IFEH(EA)<0THENEC(EA)=8
230 PUTSPRITEEA+6,(TX+5,EY(EA)),EC(EA),E
S(EA)+EM:SC=SC-BM*3+13:LOCATE1,17:PRINTU
SING"#####0";SC:IFSC>HSTHENLOCATE1,13:PR
INTUSING"#####0";SC:HS=SC
240 IFEC(0)=8ANDEC(1)=8ANDEC(2)=8THEN280
250 GOTO90
260 COLOR,15,15:FORI=0TO99:NEXT:COLOR,1,
1:TU=TU-1:LOCATE6,23:PRINTUSING"#";TU;
270 FORI=0TO2:EY(I)=180:PUTSPRITEI+6,(I*
60+80,EY(I)),EC(I),ES(I)+EM:NEXT:GOTO90
280 FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(0,209),0,0:NEX
T:LOCATE14,11:PRINT"CLEAR!!":PLAY"T120V1
5L16D+FR8G+R8O5C8O4G+8":FORI=0TO1999:NEX
T:ST=ST+1:IFST=6THEN310ELSE50
290 FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(0,209),0,0:NEX
T:LOCATE14,11:PRINT"MISS !!":PLAY"T120L8
V15O3E4R8EGER8G4EG4E.":FORI=0TO1699:NEXT
300 IFPEEK(-1044)<>127THEN300ELSESC=0:LO
CATE1,17:PRINTUSING"######";SC:GOTO50
310 CLS:LOCATE5,7:PRINT"ALL STAGE CLEAR
!!";SPC(67);"YOU ARE GOOD PLAYER !!";SPC
(72);"1990.8";SPC(74);"BY TYRANNOSAURUS
SOFT";SPC(44);"THE END":PLAY"T140V15L16O
5CO4GFDBGFDB-GFDAGFDA-GFGA-FDO3BO4C2"
320 IFPEEK(-1044)=127THENENDELSE320
330 DATA 0000000000000000010106010101070
F7070F8F800000020FCACFB758CFFDE80
340 DATA 0000000020200000000000000000000
0000000000242C6000000000000000000
350 DATA 0000000000000000010106010107030
07070F8F800000020FCADFB748CFCDE0F
360 DATA 0000000088888888C8C8C8CF8000000
000000000000000000000000000000000
370 DATA 0000000070707070707070000000000
000000000000000000000000000000000
380 DATA 0000000000007070707070000000000
000000000000000000000000000000000
390 DATA 0000000000000070707070000000000
000000000000000000000000000000000
400 DATA 0000000000000000007070000000000
000000000000000000000000000000000
410 DATA 07060F0D2A35370A0D0F3F3F2F07030
1F0B0F8D8A85676AAD8FAFEFEF8F080FC
420 DATA 07060F0D0A35372A0D2F3F3F0F07001
FF0B0F8D8AA5676A8D8F8FEFEFAF0E0C0
430 DATA 070F1C3B3F3D3F3F1F0F07010101020
CE0F038DCFCBCFCFCF8F0E08080000000
440 DATA 070F1C3B3F3D3F3F1F0F07010100000
0E0F038DCFCBCFCFCF8F0E0808080403O
450 DATA 387D7D380C02070F1F3F3F7F7C797B1
FE0F0F0E04040E0F0F8FCFCFEFEFEFEF8
460 DATA 070F0F070202070F1F3F3F7F7E7F7F1
F1CBEBE1C3040E0F0F8FCFCFE7E3EBEF8
470 DATA 1,1,1,2,1,2,2,1,2,3,1,1,2,2,3,1
,3,3,3,2
```


当選者発表
●10月号ソフトプレゼント当選者② 「きゃんきゃんバニー・スペリオール」=〈千葉県〉小島智洋〈兵庫県〉池北吾朗〈愛知県〉高橋省二／「シード オブ ドラゴン」=〈栃木県〉中島弘晶〈福井県〉小林富士夫〈千葉県〉広瀬智明／「FRAY」=〈埼玉県〉細田政之〈高知県〉伊与田武〈広島県〉宮本良寛／「ディスクステーション10月号」=〈千葉県〉金子晃久〈岐阜県〉山口義仁〈神奈川県〉藤田英幸

```
480 DATA "HI-SC","       0","SCORE","
  0","STAGE 1","TSUMAMI","       0"
```

```
490 '┌─────────────────────────────────────┐
500 '|  1990.8.1          by Jun Ogata     |
510 '└─────────────────────────────────────┘
```

変数の意味

スプライト座標

TX……プレイヤーのX座標
EY(n)……客のY座標⇨nは客番号、以下同様

その他の変数

A……太文字処理用
A$、B$……スプライトパターン定義用
BM……手に持ったビールの量
BR……ビールの量
EA……ビールを投げたところの客番号
EM……客の表示パターン変化用
EC(n)……客の色
EH(n)……客の体力
ER(n)……客の歩幅(Y座標増分)
ES(n)……客のスプライト番号
HB……ジョッキを持っているかどうか⇨0=持ってない、1=持っている
HS……ハイスコア
I、J……ループ用
S……スティック入力用
SC……スコア
ST……ステージ数
TU……つまみの数

プログラム解説

10　初期設定
20　太文字処理／スプライトパターン定義
40〜50　画面作成／変数設定
60　効果音
70〜80　客データ設定／プレイヤー表示
90　客移動判定
100　つまみを使うかの判定
110　ビールを取る、または投げるか判定
120〜130　スティック入力／プレイヤー移動計算
140　プレイヤー表示
150　ジョッキ表示
160　客の移動計算・表示／ゲームオーバー判定
170　ビール表示
180　行90にもどる
190　ジョッキを持つ
200　ビールを投げる
210　客の落下計算
220　酔っぱらったかどうかの判定
230　客の表示／スコア表示／ハイスコア判定
240　クリア判定
250　行90へもどる
260〜270　つまみ処理
280　クリア処理／オールクリア判定
290　ゲームオーバー処理
300　リプレイ
310〜320　オールクリア処理
330〜460　スプライトパターンデータ(行30で読みこみ)
470　ステージデータ(行50で読みこみ)
480　画面作成データ(行40で読みこみ)
490〜510　REM文

プログラマからひとこと

3日で作った

【TYRANNOSAURUS SOFT】このゲームは3日でつくった。こんなゲームをつくっていたのでは、T.SOFTとペンネームが変わってしまうのも時間の問題だろう。Wow.Wow.Wow。
TESTPLAYERS=H.前田、小久保"Vai"安、れんちゃん(50音順)

TYRA.

プログラム確認用データ

使い方は45ページ

10>HF51	20>jrg0	30>twF1	40>Rbs0
50>ACu1	60>a1m1	70>BE92	80>YB80
90>Iw20	100>Fv60	110>vNm0	120>3N80
130>Hpe0	140>vXT0	150>9IE0	160>CMe2
170>Ev60	180>F700	190>kfM1	200>LUl2
210>2xv0	220>1C40	230>t622	240>LC90
250>F700	260>VkP0	270>O4c0	280>Z872
290>IcA1	300>SJM0	310>HEG4	320>Fd40
330>QeY0	340>juT0	350>CfY0	360>cdU0
370>SkT0	380>ehT0	390>udT0	400>GZT0
410>usa0	420>Hta0	430>MwY0	440>b1Z0
450>5vb0	460>6ib0	470>7HB0	480>tqU0
490>3sV0	500>CSD0	510>ZuV0	

当選者発表 ●10月号ソフトプレゼント当選者③ 「ピーチアップ6」=〈千葉県〉藤ヶ崎久男〈大阪府〉古賀惣平〈東京都〉瀬田貴弘

MSX MSX2/2+ RAM16K BY 二階堂孝彦

STRAWBERRY ISLAND

ストロベリー アイランド

☞遊び方は40ページにあります

注意 このプログラムでは、行20でマシン語を使用しています。1文字ずつ、確実に打ちこんでください。また、打ちこみ終わったら、念のため、RUNする前にセーブしてください。

```
10 CLEAR500,&HDAFF:SCREEN1,2,0:WIDTH32:C
OLOR15,1,1:KEYOFF:DEFINTA-Z:DIMU(15,10):
FORI=264TO751:A=VPEEK(I):A=AORA¥2:VPOKEI
,AOR(AAND&H1E)¥2:NEXT:PRINT"[STRAWBERRY
ISLAND]"SPC(18)"BY T.NIKAIDOH"SPC(17)"ちょ
っと まって!":BEEP:DEFUSR=&HDB00
20 FORI=0TO41:POKE&HDB00+I,VAL("&H"+MID$
("010008210000110008CD4A0019CD4D0019CD4D
0011FF0FED520B78B120E82100203EF0010018CD
5600C9",I*2+1,2)):NEXT:A=USR(0)
30 FORJ=0TO9:READC(J):NEXT:FORI=8578TO89
38STEP8:FORJ=0TO4:FORK=0TO2:VPOKEI+J+204
8*K,C(J-5*(I>8651)):NEXTK,J,I
40 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:READA$:FORK=0TO67
:A=VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2)):T=J*8192+I
*68+768+K:VPOKET,A:VPOKET+2048,A:VPOKET+
4096,A:NEXTK,J,I:DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
50 FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO63:VPOKE1433
6+I*64+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
J,I:FORI=0TO6:READA$,B$:G$(I)=A$+CHR$(29
)+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT:FORI=0TO8:RE
ADBX(I),BY(I):NEXT:DEFUSR1=&H156
60 ST=1:E$=CHR$(27)+"Y":DEFUSR=&H90:CLS
70 PUTSPRITE0,(0,209),1,SP:FORI=0TO21:LO
CATE1,I:PRINTSTRING$(30,111):NEXT:SP=2:B
F=1:BT=14:RESTORE380:Z$="000":FORI=1TOST
:READA$,B$,X,Y,BO:NEXT
80 A=LEN(A$):B=INSTR(A$,"T"):IFBTHENA$=L
EFT$(A$,B-1)+Z$+RIGHT$(A$,A-B):GOTO80
90 FORI=0TO9:FORJ=0TO7:A=VAL("&H"+MID$(A
$,I*7+J+1,1)):U(J*2,I)=A¥4:U(J*2+1,I)=AA
ND3:NEXTJ,I
100 FORI=0TO9:FORJ=0TO12:A=U(J,I):U(J,10
)=1:LOCATEJ*2+3,I*2:PRINTG$(A);:NEXTJ,I
110 A=USR1(0):FORK=1TOLEN(B$)¥2:A=VAL("&
H"+MID$(B$,K*2-1,2)):J=(AAND&HF0)¥16:I=(
AAND&HF):LOCATEJ*2+3,I*2:PRINTG$(4):U(J,
I)=4:NEXT:IC=K-1
120 PLAY"S0M7000L16O5G8GE8ED8DD6E8ED8DG4
","S0M7000O6L16C8CO5A8AG8GG6A8AG8GO6C4"
130 IFPLAY(0)THEN130
140 S=STICK(0):U=(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<12
):V=(S=1ANDY>0)-(S=5ANDY<9):IFVTHENIFU(X
,Y+V)<>1THENV=0
150 IFSTRIG(0)ANDBFANDBO>0THENBF=0:U(X,Y
)=5:LOCATEX*2+3,Y*2:PRINTG$(5):BX=X*2+3:
BY=Y*2:BO=BO-1
160 IFU(X,Y+1)=0THENY=Y+1:V=0
170 IFSMOD2<>0THENSP=S¥2:IFPLAY(0)=0THEN
SOUND0,0:SOUND1,1:SOUND8,16:SOUND12,3:SO
UND13,1
180 IFU(X+U,Y+V)<2ORU(X+U,Y+V)>3THENX=X+
U:Y=Y+V:IFU(X,Y)=4THENA=USR(0):LOCATEX*2
+3,Y*2:PRINTG$(0):IFIC=1THEN240ELSEPLAY"
S0M6000O6L64CDG8","S0M6000O5L64EFB8":U(X
,Y)=0:IC=IC-1
190 IFINKEY$=CHR$(24)THEN250ELSEPUTSPRIT
E0,(X*16+24,Y*16-1),15,SP:LOCATE1,22:PRI
NTUSING"[STAGE]:## [BOMB]:## [TIME]:##";
ST;BO;BT:BT=BT+(BF=0):IFBT>-1THEN140
200 SOUND4,1:SOUND5,12:SOUND6,31:SOUND7,
27:SOUND10,16:SOUND11,150:SOUND12,5:SOUN
D13,0:SOUND6,20:SOUND12,50
210 U((BX-3)¥2,BY¥2)=0:FORI=0TO8:A=BX+BX
(I):B=BY+BY(I):BM(I)=0:IFA=1ORA=29ORB<0O
RB=20THENNEXTELSEIFU((A-3)¥2,B¥2)=2THENB
M(I)=3:U((A-3)¥2,B¥2)=3:LOCATEA,B:PRINTG
$(6):NEXTELSEU((A-3)¥2,B¥2)=0:LOCATEA,B:
PRINTG$(6):NEXT
220 IFVPEEK(6147+X*2+Y*64)=106THEN250
230 BT=14:BF=1:FORI=0TO799:NEXT:A=USR(0)
:FORI=0TO8:A=BX+BX(I):B=BY+BY(I):IFA=1OR
A=29ORB<0ORB=20THENNEXT:GOTO140ELSELOCAT
EA,B:PRINTG$(BM(I)):NEXT:GOTO140
240 PRINTE$"))"STRING$(14,61)E$"*) STAGE
 CLEAR! "E$"+)"STRING$(14,61):ST=ST+1:PL
AY"S0M7000L16O5G8DB8AG8AB6A8BO6D8O5BG4",
"S0M7000L16O5D8O4BO5G8FE8FG6F8GB8GE4":FO
RI=-1TO0:I=STRIG(0)IMPPLAY(0):NEXT:PUTSP
RITE0,,0:IFST=12THEN270ELSE70
250 PRINTE$")+"STRING$(11,61)E$"*+ GAME
OVER  "E$"++"STRING$(11,61):A=USR(0):PLA
Y"S0M7000L16O6C8CO5B8AG8FE8DC6C6C6","S0M
7000L16O5C8CO4B8AG8FE8DC6C6C6"
260 IFPLAY(0)THEN260ELSEA=USR1(0):A$=INP
UT$(1):IFA$=CHR$(24)THEN70ELSE60
270 CLS:READD$:FORJ=0TO7:A=VAL("&H"+MID$
(D$,J*4+1,4)):FORI=1TO15:LOCATEI*2,J*2:I
F(AAND2^(15-I))=0THENNEXTI,JELSEPRINTG$(
4):NEXTI,J
280 PRINTE$"2'THANK YOU"SPC(57)"FOR YOUR
 PLAYING!":PUTSPRITE0,(112,95),15,2:PLAY
"S0M7000L16O6C8O5BA8O6CO5B8AG8BA8GF8AG3F
8FF8FG6F6E8EG8O6C4R8O5D8DD8DE6D6C3O6C2",
"S0M7000L16O5A8GF8AG8FE8GF8ED8FE3D8DD8DE
6D6C8CE8G4R8O4B8BB8BO5C6O4B6A3O5G2"
290 GOTO290
300 DATA 113,113,81,81,81,49,49,33,33,33
310 DATA 40404066CC40404002020266CC02020
203010F1B3F2E7F5BA9FB1F07F6DEFF6D7F767F5
B7F6E7B3FFCF0C0EEFCD8E080000000071F3F3F7
FC060C0F0FCFEFEFF7F7F7F7F
320 DATA 71F1F14747F1F17171F1F14747F0F07
0C1C1818181818181C1C1C8C881818181818181818
1616161618686866161616161F141F1515151515
1F1F1F15151515151515151
```

```
330 DATA 3F3F1F07FEFCF8E0FEFEFCF0030777F
FFFFF7F1F80C0DCFEFEFEFCF07FFFF8FF7707030
0FCFEFEFEDCC08000200002004000004009FBF9F0
0F9FBF90015AA150051AA5100
340 DATA 51414141545454544141414 1F1F1F1F
1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1FEE1E1E1E1E
1E1E1E1E1E1E1E1E14141515171515141F19181F
1F1918141F0908050F0908050
350 DATA 030F1F1F3F1F1F0F071F3F3F7F7FFF7
480E0F0F0F8F0F0E0C0F0F8F8FCFCFE9C030F1E1
E3F1E1F0F071F3F3F7F7FFF7480E0B0B0F8B070E
0C0F0F8F8FCFCFE9C
360 DATA 030F1D1D3F1D1E0F071F3F3F7F7FFF7
480E07070F870F0E0C0F0F8F8FCFCFE9C030F1A1
A3F1A1D0F071F3F3F7F7FFF7480E0F0F0F8F0F0E
0C0F0F8F8FCFCFE9C
370 DATA nn,nn,`a,`a,oo,oo,pp,pp,bc,de,f
g,hi,jk,lm,,,,2,-2,2,-2,,-2,-2,,-2,2,-2,
2,,2,2
380 DATA TT004T4007B3F6004T400483F601030
0401TE40108006010A0A80TT0,12436277,2,0,1
390 DATA 001T402102A4021T4BAA0044T0068T0
044T0024008004 4AB81A68T9040,02417283A6,0
,9,3
400 DATA 004TT4TT68AAT4TT683E8AA4AABT6AA
A84040010 6A08A984008010,01210212226 7C5,1
2,9,6
410 DATA TT45555554 02AA8040B2AA040AF2F04
082AE040EAAB040B20A0402AAC04TT4,64354767
,0,0,8
420 DATA TT44T0244A24B944F348184A24EE050
24B201104F3C518AAEC55A8T1400220,4456A5,1
2,2,9
430 DATA 41T00410020041002F04TT4T3C0431T
050100F05010200301T80010A28,5183C50898,9
,0,5
440 DATA 01040400D04040090414 0E9EC040010
0540BA201448800104 8C10404A81A0140110010,
111283931748 88C9,0,4,5
450 DATA 001TT1T00552BB8T2AE8EAEA804T6A2
4FFF4204EBE4004EEE42543AA8T,12B48609,0,3
,13
460 DATA 008004TAA04004402401 07FC5T711DT
4011002AA9003E001T0801008FC01T,508112332
6,12,0,5
470 DATA T40680036AD83A06598A302518280A6
A802004A843004006E406A8606T06070550,2326
C6C9,1,0,8
480 DATA D9C0C54495D5A4F9949545BA6AA8D80
60045AEE02441782A4A5C00245604154 55CD514,
11907258A7,6,0,6
490 DATA 11F67D16051609F638A654A610A0113
6
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……てるてるぼうず(以下テルと略す)の位置

U、V……スティック入力によるテルの移動方向

テキスト座標

BX、BY……爆弾の位置

BX(n)、BY(n)……煙の表示順序

その他の変数

A、B……汎用一時変数

A$……データ読みこみ用/キー入力用

B$……データ読みこみ用

BF……爆弾配置フラグ

BM(n)……煙消去時に表示すべきキャラ

BO……爆弾の数

BT……爆発タイム

C(n)……カラーテーブル書き変え用

D$……オールクリアデモ表示用

E$……エスケープシーケンス用

G$(n)……表示用マップキャラ

I、J、K……ループ用

IC……イチゴの残り(ただし爆発で消えても減らない)

S……スティック入力用

SP……テルの向き(スプライトパターン番号)

ST……ステージ番号

T……スプライトパターン定義用

U(n,m)……マップ

Z$……マップ展開用

■スプライトパターン番号

0〜3 テル(順に上、右、下、左向き)

■マップキャラ番号

0 背景

1 はしご

2 強い壁

3 弱い壁

4 イチゴ

5 爆弾

6 煙

プログラム解説

10〜50 プログラム初期化

10 画面・変数等初期化/太文字処理/タイトル&お待たせメッセージ表示

20 マシン語プログラム書きこみと実行(多色刷りの準備)

30 カラーテーブルの書き変え(数字・英大文字・記号)

40 パターンジェネレータテーブルとカラーテーブルの書き変え(「`」、a〜p)/VDPのみSCREEN2のモードにする

50 スプライトパターン定義/表示用マップキャラ作成/煙の表示順序読みこみ

60 ゲーム初期化

70〜130 ステージ初期化

70〜110 マップデータの読みこみ・展開とマップ表示

120〜130 ミュージック

140〜230 メインループ

140 スティック入力による移動方向決定

150 爆弾を置く

160 テルの落下

170 テルの向き決定と効果音

180 移動の決定/PSG初期化/イチゴを取る/クリア判定

190 SELECTキー入力判定/テルの表示/パラメータ表示/爆発タイムのカウントダウン/爆発判定

200 爆発音

210 爆弾消去/煙の表示

220 テルが爆発に巻きこまれたか判定

230 煙の消去

プログラム確認用データ

使い方は45ページ

10>oHD5	20>1Vb2	30>X2F1	40>eam2
50>Oo34	60>QpA0	70>0Mc1	80>Udf0
90>vBE1	100>TUb0	110>w4O2	120>DSi0
130>4u00	140>5AR1	150>jkB1	160>hP70
170>SSP0	180>rso3	190>spY2	200>MuT0
210>KUq5	220>UL90	230>7gT2	240>eQi5
250>KRE2	260>wLO0	270>Ylf1	280>euY6
290>V400	300>Di70	310>okd2	320>61M2
330>BYX2	340>F5S2	350>vqM2	360>dpM2
370>72p0	380>8xd0	390>Xui0	400>x4k0
410>mPm0	420>lRk0	430>sMi0	440>dn51
450>rnj0	460>bGn0	470>TZp0	480>nrx0
490>ou80			

240　ステージクリア
250〜260　ゲームオーバー
270〜290　オールクリア
270　デモ
280　メッセージ表示／ミュージック
290　終了(無限ループ)
300〜490　データ
300　数字・英大文字等のカラーデータ(行30で読みこみ)
310〜340　マップキャラのパターンデータとカラーデータ(行40で読みこみ)
350〜360　スプライトパターンデータ(行50で読みこみ)
370　表示用マップキャラデータと煙表示順序(行50で読みこみ)
380〜480　マップデータ(行70で読みこみ)
490　オールクリアデモ用データ(行270で読みこみ)

マシン語解説

&H007E
VDPとVRAMの構造のみSCREEN2のモードにする(初期設定時のみ使用)※BIOSの処理。以下同
&H0090
PSG初期化
&H0156
キーバッファクリア
&HDB00〜&HDB29
多色刷り準備(VRAMの構造をSCREEN2のモードに合わせるために、パターン名称テーブル等をコピーする)※初期設定時のみ使用

補足

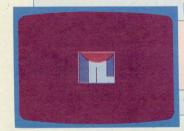
このプログラムの特徴は、長いわりにサブルーチンが1つもないことだ。特にBASICの場合は良いことといっていいだろう。プログラムの実行速度があがるし、むだにメモリを使わずにすむからだ。

プログラマからひとこと

1年8か月ぶり

【二階堂孝彦】うれしいなぁ、1年8か月ぶりに採用されて。『れっつぺいんと』よりは確実におもしろいからぜひ遊んでね。でも、このプログラムを最後にとうぶん投稿やめます。勉強をまじめにやるつもり。みなさん　おうえんしてください(©三島春美様)。ところで、コンパイルのゲームって楽しくていいよね。とくに魔導物語。続編が楽しみだなあ。期待してるからね、米光さん。P.S.遊佐未森の歌はすばらしい。

MSX2/2+ VRAM64K BY 上沢幸

Activity for Employment
（アクティビティ フォー エンプロイメント）

遊び方は41ページにあります

注意　このプログラムではビープ音の設定をしているので、もとにもどすときは、「SETBEEP1，4」を実行してください。

```
10 SCREEN5:DEFINTA-Z:SETBEEP3,4:OPEN"GRP
:"FOROUTPUTAS#1:P=3:SETPAGE0,0:COLOR7,1,
1:CLS:PRESET(30,100):PRINT#1,"Activity F
or Employment."
20 SETPAGE0,1:COLOR15,0,0:CLS:READW,X0,Y
0:X0=(X0+15)*3:Y0=(Y0+15)*3:CIRCLE(W,W),
W,15:PAINT(W,W),15:SETPAGE0,2:COLOR15,12
,1:CLS:X=X0:Y=Y0:CIRCLE(X+W,Y+W),W*2,15:
PAINT(X+W,Y+W),15
30 READXP,YP,L:FORI=0TOL:X=X+XP*3:Y=Y+YP
*3:COPY(0,0)-(W*2,W*2),1TO(X,Y),2,OR:NEX
T:READR:IFR=1THEN30ELSECIRCLE(X+W,Y+W),W
*2,13:PAINT(X+W,Y+W),13
40 SETPAGE0,3:CLS:COPY(0,0)-(256,212),2T
O(0,0),3:SETPAGE0,1:COLOR11,1,1:CLS:LINE
(97,75)-(159,137),15,B:X1=X0-30+W:Y1=Y0-
30:X2=X1:Y2=Y1:XP=0:YP=0
50 T=STICK(0)+STICK(1):S=STRIG(0)+STRIG(
1):X1=X2:Y1=Y2:XP=XP+((T=2)+(T=3)+(T=4))
*(XP<3)-((T=6)+(T=7)+(T=8))*(XP>-3):YP=Y
P+(S=0)*(YP<2)-(S=-1)*(YP>-2):X2=X1+XP:Y
2=Y1+YP
60 SETPAGE1,3:C=POINT(X2+30,Y2+30):LINE(
X1+30,Y1+30)-(X2+30,Y2+30),1:SETPAGE1,1:
COPY(X2,Y2)-(X2+60,Y2+60),3TO(98,76),1:I
FC=12THEN80ELSEIFC=13THENELSE50
70 BEEP:READE:IFE=0THENPRESET(100,55):PR
INT#1,"Arrival.":FORT=0TO2222:NEXT:P=P+1
:GOTO20:ELSEFORS=0TO1:S=-STRIG(3):PRESET
(55,55):PRINT#1,"You Find Employment.":P
RESET(170,150):PRINT#1,"END.":C=RND(1)*1
2+2:COLORC:NEXT:RUN
80 SOUND7,19:SOUND0,0:SOUND1,10:SOUND8,1
6:SOUND6,18:SOUND11,0:SOUND11,0:SOUND12,
30:SOUND13,8:FORC=7TO0STEP-1:COLOR=(1,C,
C,C):FORT=0TO60:NEXTT,C:SOUND8,0:P=P-1
90 IFP>-1THENPRESET(105,150):PRINT#1,"RE
ST";P:FORS=0TO1:S=-STRIG(3):NEXT:GOTO40:
ELSEPRESET(95,55):PRINT#1,"Game Over":FO
RS=0TO1:S=-STRIG(3):NEXT:RUN
100 DATA  15, 35, 5, 0, 1, 24, 1,-1, 0,
24, 1, 0,-1, 24, 0, 0, 10, 0, 0, 1, 0, 4
4, 1,-1, 0, 10, 1, 0, 1, 11, 1, 1, 0, 10
, 1,-1, 0, 44, 1, 1, 0, 12, 1, 0, 1, 8,
1, 1, 1, 8, 0, 0, 8, 45, 30,-1, 0, 44, 1
, 0,-1, 11, 1, 1, 0, 44, 1, 0,-1, 17, 1,
-1, 0
110 DATA  15, 1, 0, 1, 29, 1,-1, 0, 15,
1, 0,-1, 29, 1,-1, 0, 12, 0, 0, 7, 45, 0
,-1, 1, 22, 1, 0,-1, 22, 1, 1, 0, 12, 1,
 0, 1, 29, 1,-1, 0, 20, 1,-1,-1, 11, 1,
1, 0
120 DATA  13, 1, 0,-1, 17, 1,-1, 1, 8, 0
, 0, 7, 0, 30, 1,-1, 29, 1, 0, 1, 10, 1,
-1, 0, 29, 1, 0, 1, 5, 1, 1, 0, 29, 1, 0
, 1, 12, 1, 1, 0, 5, 1, 0,-1, 12, 1, 1,
0, 8, 1
```

```
130 DATA  0,-1, 5, 1,-1, 0, 8, 1, 1,-1,
8, 0, 0, 6, 20, 0, 0, 1, 8, 1, 1, 0, 24,
 1, 0,-1, 8, 1,-1, 0, 44, 1, 0, 1, 8, 1,
 1, 0, 33, 1, 0, 1, 4, 1, 1, 0, 10, 1,-1
, 0, 44
140 DATA  1, 0, 1, 15, 1, 1, 0, 12, 1, 0
,-1, 10, 1, 1, 0, 4, 1, 0, 1, 10, 1, 1,
0, 15, 1, 0,-1, 10, 1, 1, 1, 10, 0, 0, 6
, 45, 16,-1, 0, 15, 1, 0, 1, 13, 1, 1, 0
, 15, 1
150 DATA  0,-1, 29, 1,-1, 0, 15, 1, 1, 1
, 10, 1,-1, 0, 15, 1, 0, 1, 18, 1,-1,-1,
 17, 1, 0, 1, 17, 1, 1, 0, 7, 1, 0,-1, 2
9, 1, 1, 0, 7, 0, 0, 7, 0, 30, 3,-2, 3,
1,-3,-1
160 DATA  3, 1, 3,-1, 3, 1,-3,-2, 3, 1,
3,-1, 4, 1, 1, 3, 3, 1, 1,-3, 3, 1, 1, 3
, 4, 1,-3, 1, 2, 1, 1, 3, 2, 1, 2, 0, 10
, 1, 0,-3, 1, 1,-4, 0, 1, 1, 0,-3, 1, 1,
 4, 0, 1, 1, 0,-4, 3, 1,-2, 0, 5, 0, 0,
15, 22, 30, 0,-1, 29, 0, 1
```

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……マップ作成用
XØ、YØ……スタート座標
X1、Y1……マップ作成用／自機座標保存用
X2、Y2……自機の座標

その他の変数

C……汎用(おもに色関係)
E……全面終わったかのフラグ(0＝継続、1＝終了)
I……ループ用
L……道の長さ
P……自機の残り数
R……面データのフラグ(0＝データの終わり、1＝続く)
S……トリガー入力用
T……スティック入力用
W……道の太さ
XP、YP……道の座標増分／自機の移動増分

プログラム解説

10　画面設定／変数型宣言／ビープ音設定／グラフィック画面への文字出力準備／タイトル表示
20　ページ1の画面消去／ページ1に道幅の円を作成／ページ2の画面消去
30　ページ1の円をページ2に転送してマップを作成／ゴールの作成
40　ページ3へページ2のマップを転送する／ゲーム画面作成／自機座標初期化
50　スティック入力／トリガー入力／移動先座標の計算
60　移動先のカラーコード検出／自機移動／マップのスクロール処理／当たり判定
70　効果音／全面クリアかの判定／次の面への処理／全面クリア処理
80　効果音／画面フラッシュ処理／自機の残り数を減らす
90　自機がなくなるまで行40へ飛ぶ／ゲームオーバー処理
100〜160　マップデータ(行20、30で読みこみ)

補足

自分でマップを作って遊びたいという人のために、各マップデータの意味を解説しておくとしよう。

1つのマップのデータは、
①道の太さ(3〜15の間で数値が大きいほど太い)
②道を書きはじめるX座標(左を0として、0〜45の範囲)
③同じくY座標(上を0として、0〜30の範囲)
④道のX座標増分(道を作成するときの円の移動間隔なので、あまり大きいと道にならないから注意しよう)
⑤同じくY座標増分
⑥道の長さ(円を動かす長さ)
⑦道が続くかのフラグ用データ(1でまだ道のデータの続きがあり、0で現在座標をゴールとしてマップ作成を終了する)
※⑦のデータが1のときは、①からの繰り返しになる。
⑧最後のマップかのフラグ用データ(1であればこのマップが最終面となり、0ならまだ次の面がある)
となっていて、かんたんに面を追加したり、改造したりできるので、全面クリアしてしまったなんてときは、マップエディットして遊んでみよう。

プログラマからひとこと

交差点 (Activity for Employment)

【上沢幸】

こだまする都市の声
摩天楼に響きわたり
そして更に膨れあがる
沸騰する坩堝と化した都会の下で
あてもなく彷徨い歩く
光と影が輝く中
渦巻く人々の流れの中で
止まる事は許されず………

"そう、この流れの中では
自分が何を求めていたのかすら
分からなくなる………"

灰色の服を着た僕が歩く
セピア・カラーの波にもまれて

プログラム確認用データ

使い方は45ページ

10>g3W1	20>IUZ3	30>9WY2	40>45k2
50>UDv5	60>7pl2	70>0rv4	80>cHs1
90>3Of2	100>KWd5	110>LbS2	120>8fW2
130>wrW2	140>p0X2	150>rcY2	160>Kqk4

ちえ熱あっちゃん

日記⑥　ちえ熱の結晶

編集デスクより

じつは先月、メニューだけにしたのは、本体のバグがあまりに多かったからでした。今月は、なんとか使えるバージョンになっているようです。当初、あっちゃん本人は完成したつもりだったようですが、ふっふっふっ、まだまだ。来月号ではファンダム班の誇りにかけて、完成バージョン(1991年版)を掲載する予定です。

とりあえず「英単語カード1990年版」が完成した、と思う。65ページのプログラムがそれだ。こんなもんでどうでしょう。

■使い方

使うときはかならずディスクを書きこみ可能な状態でドライブにセットしておくこと。

RUNさせると、問題をディスクに作成する「MAKE」と、作成した問題を出題する「TEST」の2つのメニューが表示される。最初はとにかく「MAKE」を選ばないと話にならない。赤いカーソルが「MAKE」のところにあることを確認してスペースキーを押すと、

モンダイ　ハ?

と聞いてくるので問題を入力。すると次に、

コタエ　ハ?

と聞いてくるので答えを入力する。右下に「問題」と「答え」のセットを26例あげておいたのでとりあえずはこれを打ちこんでみるのもいいだろう。

ここでは問題をカタカナの訳語、答えを英単語にかぎったが、問題を英語、答えをカナにしたってかまわない。ただ、正解判定をするときに、1字でもちがうと「マチガイ」になるので(大文字、小文字のちがいも許さない)そのへんのことを問題作成のときに意識しておこう。

さて、1問ぶんの問題と答えの入力がすむと、

OKデスカ………Y/N?

と聞いてくるので、いま入力した問題と答えでよければY、変更したければNを入力してリターンキーを押す。

Nのときは、画面の文字は残したままカーソルだけが問題入力のところにもどる。

Yを押したときは、

サクセイ　ヲ　オワリニ　シマスカ………Y/N?

Nを入力すると、新しい問題の入力になり、Yを入力すればメニューにもどる。メニューにもどってまた「MAKE」をすると、それまでに作った問題にどんどん追加されていくことになっている。

次に、メニューで赤いカーソルを動かして「TEST」を選んでみると、まず、いままで作った問題がディスクのなかにいくつあるか教えてくれ、出題数を聞いてくるので、好みの出題数を入力して、テスト開始。ディスクのなかのデータから、指定された数の問題をてきとうに取り出して、ランダムな順番で出題してくれるというわけだ。

ぜんぶの問題がおわると、何問正解したか教えてくれて、①おなじ問題をやるか、②出題する問題を変えるか、③メニューにもどるかを数字で選ぶ。

プログラムを終了したいときは、メニュー画面でCTRL+STOPしてほしい。

■ランダムファイルを使うわけ

先月号のメニュー画面では、作成した問題をディスクに保存するための「SAVE」と、保存しておいた問題を読みこんでくるための「LOAD」の2つのメニューがあったが、ランダムファイルを使えば、そんな必要がなくなる、というのが最近になってわかった。

シーケンシャルファイルを使っていたときは、ファイルへの書きこみと、ファイルからの読み出しとでべつべつの方法でファイルを開かなければならなかったし、ファイルに保存してある問題をランダムに出題するときは、いったん配列変数に読みこんでおかないとできなかった。

そんなシーケンシャルのクセがついてしまって、せっかくランダムファイルを使っているのだから、便利なところをどんどん利用しなけりゃ損だ。

もともとランダムファイルに変更したのは、レコード番号を指定するだけで、1つ1つ単独にデータを書きこんだり、読み出したりできるので、問題の修正や、出題に便利だったからだ。

これなら入力した問題は、すぐにディスクに書きこめるし、配列変数を使わなくてもバラバラに出題できるだろう。

■現バージョンの問題点

いろいろなエラーに苦しめられながら、なんとかここまで来たが、現バージョンではまだ真の完成とはいえないものだ。

作成ずみの問題を一覧表にして表示する機能や、問題を修正したり、削除したりする機能がほしい。

それに、もう少し使いやすい単語カードにしたいし……。

1991年1月号では、このへんの問題に挑戦しつつ、真の完成を目指すぞ!

■単語カードに入れるデータの例

ドウブツ	ANIMAL
ウツクシイ	BEAUTIFUL
トケイ	CLOCK
デパート	DEPARTMENT STORE
ヨーロッパ	EUROPE
カオ	FACE
オバアサン	GRAND MOTHER
ハジメマシテ	HOW DO YOU DO?
オモシロイ	INTERESTING
7ガツ	JULY
ダイドコロ	KITCHEN
ケンキュウジョ	LABORATORY
キセキ	MIRACLE
キタ	NORTH
オリンピック	OLYMPIC GAMES
ヘイワ	PEACE
モンダイ	QUESTION
ウサギ	RABBIT
ニワカアメ	SHOWER
1000	THOUSAND
ヤクニタツ	USEFUL
ムラ	VILLAGE
スイカ	WATERMELON
レントゲンセン	X-RAY
ヨット	YACHT
シマウマ	ZEBRA

■「英単語カード」完成リスト

```
10 CLEAR 200:COLOR 1,2,2:SCREEN 1:WIDTH
29:KEYOFF:DEFINT A-Z:MAXFILES=2
20 ON ERROR GOTO 660:ON STOP GOSUB 660
30 OPEN "G-WORD" AS#2 LEN=40:STOPON
40 FIELD #2,20 AS AA$,20 AS BB$
50 OPEN "GRP:" AS#1
60 COLOR 15,4,4:SCREEN 3,3
70 SPRITE$(0)=STRING$(14,255)+STRING$(2,
0)+STRING$(14,255)
80 Y(0)=63:Y(1)=95:N=0
90 DRAW "BM0,64"
100 PRINT #1,"   MAKE"
110 PRINT #1,"   TEST"
120 S=STICK(0)
130 IF S=5 THEN N=1
140 IF S=1 THEN N=0
150 PUTSPRITE 0,(45,Y(N)),8
160 IF S<>0 THEN FOR W=0 TO 150:NEXT
170 IF STRIG(0) THEN 180 ELSE 120
180 IF N=0 THEN 190 ELSE 330
190 '-----------------モンダイサクセイ
200 SCREEN 1:COLOR 1,2,2
210 LOCATE 9,5:PRINT "モンダイ サクセイ"
220 GOSUB 650:LOCATE 0,10:A$="":INPUT "モ
ンダイ ハ:";A$:IF A$="" THEN 220
230 GOSUB 650:LOCATE 0,13:B$="":INPUT "コ
タエ ハ  :";B$:IF B$="" THEN 230
240 GOSUB 650:LOCATE 7,18:C$="":INPUT "O
Kデスカ・・・Y/N";C$:IF C$="" THEN 240
250 IF C$="Y" OR C$="y" THEN 270
260 IF C$="N" OR C$="n" THEN 210 ELSE 24
0
270 LSET AA$=A$
280 LSET BB$=B$
290 R=R+1:PUT #2,R
300 GOSUB 650:LOCATE 3,21:D$="":INPUT "サ
クセイ ヲ オワリニ シマスカ・・Y/N";D$:IF D$="" THEN 3
00
310 IF D$="Y" OR D$="y" THEN 60
320 IF D$="N" OR D$="n" THEN CLS:GOTO 21
0 ELSE 300
330 '------------------シュツダイ
340 SCREEN 1:COLOR 1,2,2:GOSUB 620
350 LOCATE 3,9:PRINT R;"モン ノ モンダイ ガ ア
リマス"
360 GOSUB 650:LOCATE 3,11:E=0:INPUT "ナンモ
ン シュツダイ シマスカ";E
370 IF E<0 OR E>R THEN 360 ELSE DIM F(R)
380 FOR I=1 TO R:F(I)=I:NEXT
390 T=RND(-TIME):FOR I=1 TO R:M=RND(1)*R
+1:N=RND(1)*R+1:SWAP F(M),F(N):NEXT
400 CLS:LOCATE 5,9:PRINT "コレカラ シュツダイ シマ
ス"
410 LOCATE 5,11:PRINT "ワカラナイ トキハ [0] キー"
:FOR I=0 TO 2000:NEXT
420 K=0:FOR J=1 TO E:Q=F(J)
430 GET #2,Q
440 A$=AA$:B$=BB$
450 CLS:LOCATE 9,5:PRINT"ダイ";J;"モンメ "
460 LOCATE 2,10:PRINT "モンダイ=>";A$
470 GOSUB 650:LOCATE 2,13:G$="":INPUT "コ
タエ    ";G$:IF G$="0" THEN 500
480 IF LEFT$(G$+STRING$(20," "),20)=B$ T
HEN K=K+1:LOCATE 11,20:GOSUB 640:PRINT "
セイカイ !":FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 510
490 COLOR 6,2,2:LOCATE 9,20:GOSUB 640:PR
INT "マチガイ !!":FOR I=0 TO 2000:NEXT:COLO
R 1,2,2:CLS:GOTO 450
500 LOCATE 9,20:GOSUB 640:PRINT "セイカイ ハ
";B$:FOR I=0 TO 2000:NEXT
510 NEXT
520 CLS:LOCATE 5,5:PRINT K;"モン セイカイシマシタ"
530 LOCATE 2,8:PRINT "モウイチド オナジモンダイ ヲ
 ヤル・・・1"
540 LOCATE 2,10:PRINT "シュツダイスルモンダイ ヲ カ
エル  ・・・2"
550 LOCATE 2,12:PRINT "メニュー ニ モドル
    ・・・3"
560 GOSUB 650:LOCATE 5,14:H=0:INPUT "ドレ
ヲ エラビマスカ";H
570 IF H=1 THEN 420
580 IF H=2 THEN ERASE F:GOTO 340
590 IF H=3 THEN ERASE F:GOTO 60
600 GOTO 560
610 '---------------サブルーチン
620 R=LOF(2)/40
630 IF R<1 THEN PRINT "モンダイ ガ アリマセン":P
RINT "メニュー デ MAKE ヲ エランデクダサイ":FOR I=0
 TO 4000:NEXT:RETURN 60 ELSE RETURN
640 Y=CSRLIN:X=POS(0):LOCATE 0,Y:PRINT S
PC(29):LOCATE X,Y:RETURN
650 IF INKEY$<>"" THEN 650 ELSE RETURN
660 CLOSE:ON ERROR GOTO 0:END
```

■プログラム確認用データ(使い方は45ページ)

10>SZI0	20>6j30	30>0i70	40>Lv30
50>JI10	60>GP10	70>GXB0	80>6S40
90>Ll00	100>uS10	110>fZ10	120>hg00
130>2r10	140>Vq10	150>Fm10	160>SF60
170>pr30	180>o030	190>D0F0	200>gn00
210>E180	220>90T0	230>7AQ0	240>HIY0
250>HQ50	260>DbA0	270>0p00	280>Ep00
290>oY10	300>ujn0	310>1h50	320>C3C0
330>8tA0	340>BC20	350>HrI0	360>OrR0
370>5p70	380>EK40	390>gHg0	400>U1F0
410>m6O0	420>5450	430>nI00	440>T120
450>3880	460>8560	470>53P0	480>u2A1
490>kAi0	500>x2L0	510>B200	520>0GC0
530>JxP0	540>A3P0	550>YMG0	560>nwL0
570>uQ10	580>Ft20	590>dm20	600>P700
610>D2B0	620>5P10	630>l0e1	640>OcC0
650>p740	660>RX10		

AVフォーラム

ON AIR:8 DEC., 1990

42ページを見てくだされ。作品のビジュアルのよさを生かすために、4色カラーのページに侵攻してみました。ちなみに、来月からは全面改装を計画してます。

規定部門:お題は「後悔」

FS-A1Wクンもはっきりことわっているが、こうなってしまったのは、たんに言葉のごろ合わせの都合上であって、べつに光栄に対して含むところがあるわけではないのです。「大航海時代」という文字の「航海」の部分が次第に「後悔」に変化していくのがなかなか美しい。

『大航海時代』岡山県・FS-A1W*(要漢ROM)

```
1 DEFINTA-Z:DIMX(511),Y(511):COLOR15,0,0:SCREEN5:SETPAGE,1:FORI=0TO6:READY:PUTKANJI(I*16,0),Y,9:NEXT:FORI=0TO511:X(I)=IMOD32:Y(I)=I¥32:NEXT:FORI=0TO511:R=RND(1)*511:SWAPX(I),X(R):SWAPY(I),Y(R):NEXT:OPEN"GRP:"AS#1:SETPAGE,0:GOSUB4
2 FORI=0TO5000:NEXT:FORI=0TO2:READY$:CLS:PRESET((16-LEN(Y$)¥2)*8,98):PRINT#1,Y$:FORT=0TO5000:NEXTT,I:GOSUB4:FORI=0TO511:SETPAGE,1:P=POINT(80+X(I),Y(I)):SETPAGE,0:PSET(104+X(I),98+Y(I)),P:NEXT:FORI=0TO9999:NEXT:DRAW"BM104,120"
3 PRINT#1,"ちゃんちゃん":FORI=0TO1STEP0:NEXT:DATA16999,14674,13092,15230,16997,14437,12921
4 CLS:COPY(0,0)-(79,15),1TO(88,98),0,PSET:RETURN
5 DATA なんだ゛これ!・・・ く、くだ゛らん...,これで゛9800円か? ちくしょう、ユーザ゛ーをなめとる。,こんなのかうんじ゛ゃなかったぜ゛。これじ゛ゃまるで゛...
```

ありがちなネタではありますが、画面がのんびりしていてイイのでDX14クン(M)の作品をサイヨーすることにした。太陽は真っ赤、海はブルー、いたってわかりやすい。大航海時代というのは、国でいうとスペインとかポルトガルがよく出てくるのですが、それ以前だとヨーロッパでは地中海貿易が主流で、ベネチアとかトルコが焦点だった。

『航海』岩手県・DX14 *

```
10 COLOR15,7,7:SCREEN5,3:FORA=1TO32:READB:B$=B$+CHR$(B):NEXT:FORA=1TO32:READW:W$=W$+CHR$(W):NEXT:SPRITE$(0)=B$
20 SPRITE$(1)=W$:DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,63,31,15
30 DATA128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,255,255,254,252,0,3,7,15,0,7,15,63,127,31,0,0,0,0,0,0,0,96,112,120,0,112,120,124,126,120,0,0,0,0,0,0
40 Z=150:LINE(0,Z)-(256,Z),4:PAINT(1,151)',4:CIRCLE(200,50),20,6:PAINT(200,50),6
50 X=256:Y=121:FORS=1TO288:PUTSPRITE0,(X,Y),1,0:PUTSPRITE1,(X,Y),15,1:X=X-1:NEXT
60 GOTO60
```

称号が複雑になってきて、ほとんどわけわかんなくなっているゲラッパファンキーアイガッチャグッゴッFLOWERクン。9回裏、すべりこみセーフなら同点という場面。スペースキーを押すたびに律儀(りちぎ)なランナーがすべりこみ、アウトになって、ああ後悔。

『回れ!回れ!』
神奈川県・ゲラッパファンキーアイガッチャグッゴッFLOWER

```
1 SCREEN3,3:COLOR15,12,2:FORI=0TO3:FORJ=0TO3:READA:VPOKE14336+J+I*16,A:NEXTJ,I:SPRITE$(2)=STRING$(32,255)
2 CLS:LINE(80,48)-(175,111),9,BF:PUTSPRITE0,(176,64),12,2:PUTSPRITE1,(48,75),12,2
3 X=178:Y=76:D=192:E=64:SOUND7,55:SOUND6,15:PLAY"T96V12C4"
4 X=X-6:Y=Y-(Y<96)*2:D=D+(D>80)*10:E=E+1:PUTSPRITE2,(X,Y),15,0:PUTSPRITE3,(D,E),15,1
5 IFX>80THEN4ELSEOPEN"GRP:"AS#1:PRESET(74,128):COLOR14:PRINT#1,"OUT!":A$=INPUT$(1):RUN
6 DATA 12,255,15,255,0,255,224,255,192,192,0,0,0,0,0,0
```

自由部門:哀愁のキッス

先月初登場で2本採用したしゃまクン、今回ちょっと油断していたら4本も採用していた。これは問題かな、とちょっと検討してみたのだが、ほどほどおもしろいし、ま、いいか。いきなりMSX2+を過ぎてしまった。

『キス』愛媛県・しゃま

```
1 FORJ=0TO500:NEXT:PLAY"S7M1000O7B"
```

で、称号はわかばしゃまとするが、上の作品はこのごろ珍しいサウンドだけの作品。最初エッと思うかもしれないが、ボリュームを大きくして聴いてみると……うむむ、なるほど甘酸っぱい音がする。フレンチなものかしら。容貌(ようぼう)はおいといて、プリンスの同名曲は名作でした。

2作目は、RUNさせるとよくみかける百円ライターが表示される。ここでスペースキーを押すと、ふふふ、火がつきます。プログラムの内容も、LINE、PAINT、CIRCLEとごくあたりまえのものばかりなんだけど、いやー、じょうずだなあ。

『ライター』愛媛県・しゃま

```
1 COLOR15,11,1:SCREEN2:ONSTRIGGOSUB4
2 CIRCLE(114,56),14,11,,,3:PAINT(114,56),11:STRIG(0)ON:LINE(110,80)-(130,130),7,BF:LINE(110,70)-(120,79),14,BF:LINE(121,71)-(130,79),1,BF
3 GOTO3
4 LINE(121,70)-(140,75),11,BF:CIRCLE(114,56),13,9,,,3:PAINT(114,45),9:FORJ=0TO350:NEXT:RETURN2
```

本コラムAVフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く。③プログラムはなるべく1行29字にして、すべて大文字で書く。④ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って『ファンダム内AVフォーラム』係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

※このコーナーの掲載プログラムは、無印＝MSX（RAM8K以上）MSX2/2+用、＊＝MSX2/2+（VRAM64K以上）用、＊＊＝MSX2/2+（VRAM128K）用、＊＊＊＝MSX2+専用です

はっはっは、これは笑うことを保証する。5分刈りの頭とこのもみあげは、どう見てもルパン三世だ。目や鼻がないのに誰かがわかるのがキャラクタの強みでしょうか。『漫画サンデー』の南伸坊の連載がおもしろいぞ。

『ルパン三世』愛媛県・しゃま

```
1 COLOR1,15,15:SCREEN2:CIRCLE
(121,1ØØ),9Ø,,,,2:CIRCLE(14Ø,
1ØØ),3Ø,,,,3:LINE(85,5Ø)-(127
,5Ø):LINE(127,5Ø)-(122,113):L
INE(122,113)-(132,115):LINE(1
43,13Ø)-(163,135):PAINT(121,4
Ø):FORJ=ØTO9ØØ:NEXT:FORJ=ØTO1
5:LINE(122+X,113+Y)-(132,115+
Y):X=X-.4:Y=Y+2:NEXT
2 GOTO2
```

アレルギーとは抗原抗体反応の一種で、狭義には傷害的な過敏症状を指し、原因となる物質をアレルゲンと呼ぶ。ま、卵にアレルギーを起こす人は、卵がアレルゲンなわけね。海老アレルギーなんてのもあって、アレルギーを起こしてから「そういえばさっきのスープに……」なんてこともある。えびceleryクン(M)、まいった顔がイカしてる。

『きょうふのタマゴアレルギー』
神奈川県・えびcelery

```
1Ø KEYOFF:SCREEN1
2Ø COLOR15,1,1:LOCATE5,1Ø:PRI
NT"ほ゛く タマコ゛アレルキ゛ー なんた゛♥":LOCA
TE8,12:PRINT"しまった!タマコ゛たへ゛てしまっ
た!":LOCATE11,14:PRINT"ホ゜ツホ゜ツホ
゜ツ・・・・":FORI=ØTO2Ø:LOCATEØ,I:
PRINTSTRING$(32,Ø):NEXT:LOCAT
E14,16:PRINT"い・・いしゃ・・・・":LOCA
TE5,3Ø:PRINT"すへ゜えすきぃをふ゜っしゅ":F
ORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø)
3Ø NEXT
4Ø CLS:SCREEN2
5Ø COLOR,4,4
6Ø CLS:COLOR,4,4:PSET(86,64),
15:DRAW"E1Ø":PSET(176,64),15:
DRAW"H1Ø":PSET(86,128),8:FORI
=1TO9:DRAW"E5F5":NEXT
7Ø FORI=ØTO2Ø:X=INT(RND(1)*25
6):Y=INT(RND(1)*192)
8Ø PSET(X,Y),2:NEXT:IFINKEY$=
"1"THEN1ØØ
9Ø GOTO7Ø
1ØØ CLS:SCREEN1
11Ø COLOR1,8,8:LOCATE8,1Ø:PRI
NT"う・・うぁぁぁぁ・・・・!!!!":PLAY"T1Ø
ØO5AB":GOTO11Ø
```

COLOR文の切り換えによる作品も、もはや成熟期に達している。題材もバリエーションが豊富になってきて、木内クン(M)のこの作品なんかは「奇妙な味」の短編小説的風味がある。パクパクという音もよいです。

アメリカの昔のテレビ番組には、「ミステリー・ゾーン」だとか「ヒッチコック劇場」だとか、微妙に不安な感じが残るシリーズ物があって、塾長はけっこうこの手が好きでした。レーモンド・カーバーの短編集にも、この風味が感じられます。

『食べられる〜っ！』長野県・木内靖　＊＊

```
1 COLOR,1,1:SCREEN7:FORI=.9TO
.1STEP-.1:CIRCLE(255,1Ø6),255
,I*1Ø+1,,,I:PAINT(255,1Ø6),I*
1Ø+1:NEXT:FORI=1TO15:LINE(I*3
6,Ø)-(I*36,212),Ø:NEXT
2 PLAY"SØM2ØØO4C":FORI=2TO11:
COLOR=(I,7,7,7):COLOR=(I,Ø,Ø,
Ø):NEXT:FORI=11TO2STEP-1:COLO
R=(I,7,7,7):COLOR=(I,Ø,Ø,Ø):N
EXT:GOTO2
```

ちょうど今年の8月6日から7日にかけて月食がありました。ヤン少尉クン(M)の作品はこれをテーマにしたもの。なかなか美しくまとまっていてグッド。塾長は、ちょうど伊豆の合宿から帰る途中だったのだが、新聞・テレビを見ていなかったのと、バカ話に花を咲かせていたために見逃したのが残念でならない。がっかり。

『ECLIPSE OF THE MOON（エクリプス オブ ザ ムーン）』北海道・ヤン少尉

```
1Ø COLOR,1,1:SCREEN1:KEYOFF:W
IDTH11:LOCATE,1Ø:PRINT"199Ø年8
月6,7日":R=RND(-TIME):FORI=ØTO1
:I=-STRIG(Ø):NEXT
2Ø SCREEN2,Ø:X=5Ø:Y=15Ø:SPRIT
E$(Ø)="<~■■■■■~<":FORI=ØTO1ØØ:
X1=RND(1)*255:Y1=RND(1)*191:P
SET(X1,Y1),15:NEXT
3Ø PUTSPRITEØ,(119,76),1,Ø:PU
TSPRITE1,(X,Y),15,Ø:X=X+.1:Y=
Y-.1:IFY<ØTHEN4ØELSE3Ø
4Ø SCREEN1:WIDTH16:PRINT"カケハシ
゛メ 21時44分12秒サイタ゛イ   23時12分18秒オ
ワリ      Ø時4Ø分3Ø秒"
```

名作です。バネが一段ずつ階段を降りてくる。このビヨンビヨンしぐあいがたまらん。とくに、上の階段からプルンとバネの端が回っていったん短くなるところがキモです。浜岸クン(M)、どもありがと。

なんだな、これは王様のアイデア的な世界が感じられる。棺桶から手が伸びてくる貯金箱だとか、奇術用のトランプだとか、生活の必需品ではない小物の数々を供給するおとなのブランド、塾長はかげながら応援している。ちなみに、先日ちょっとのぞきにいって、鼻毛カッターを買いました。重宝（ちょうほう）してます。

『かいだんをおりるバネ』福島県・浜岸雄　＊

```
1 COLOR15,Ø,Ø:SCREEN5,Ø:FORA=
ØTO22:FORB=ØTOA:LINE(B*8,16+A
*8)-STEP(7,7),6,BF:LINE-STEP(
-4,-4),RND(-TIME)*9+2,BF:PSET
STEP(4,Ø),Ø:NEXTB,A:SPRITE$(Ø
)="<{■}■{~<":SPRITE$(1)="■~■"
2 FORA=ØTO23:FORB=1TO5:D=4.5+
B*.38:X=A*8+COS(D)*4-2:Y=A*8+
SIN(D)*12+6:PUTSPRITEC,(X,Y),
15,Ø:C=C+1:C=-(C<7)*C:NEXT:PU
TSPRITE9,((A-F)*8+1,(1+A-F)*8
+4),15,1:FORE=1TO8:PUTSPRITEC
,(X+2-E/4,Y-4+E/3),15,Ø:C=C+1
:C=-(C<7)*C:NEXTE,A:GOTO2
```

再びわかばしゃまクンの作品。RUNさせると3人のコーラス隊がとぼけた顔で並ぶ。スペースキーを押すと、大口を開いて「デュワー」と歌う、というわかりやすいもの。サウンドがじゃっかんイマイチですな。

『デュワー』愛媛県・しゃま

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2
2 FORJ=1TO3:CIRCLE(45+X,75),3
Ø,11:PAINT(45+X,75),11:LINE(2
5+X,1Ø5)-(65+X,14Ø),,BF:X=X+7
Ø:LINE(4Ø+A,5Ø)-(4Ø+A,6Ø),1:L
INE(5Ø+A,5Ø)-(5Ø+A,6Ø),1:A=A+
7Ø:NEXT
3 IFSTRIG(Ø)THEN4ELSE3
4 FORJ=1TO3:CIRCLE(45+B,85),1
Ø,1:PAINT(45+B,85),1:B=B+7Ø:N
EXT:PLAY"V1ØO1AAA.","V1ØO5BBB
B","V13O6CCCC."
5 GOTO5
```

COPY文ネタですが、さすがベテラン、きれいにまとまっています。赤・青・緑の3匹の子ヘビがにょろにょろと上から下にはっていく。さて、ゲラッパ=GET UP、ファンキー=FUNKEY、アイガッチャ=I GOT YOU、グッゴッ=GOOD GOD、いずれも黒人ソウル系の掛け声。ジェームス・ブラウン、ソウル・トレイン、プリンスなんていう名詞がうかびます。塾長は、スライ&ファミリー・ストーンのファンです。では問題。この称号の最後にくる掛け声は何でしょうか。正解者にはソウルフルなプレゼントをしよう。

『3匹の子ヘビ』　＊
神奈川県・ゲラッパファンキーアイガッチャグッゴッFLOWER

```
1 SCREEN5:COLOR15,1,1:CLS:SET
PAGEØ,1:CLS:DEFINTA-Z
2 FORI=ØTO2:X=I*7Ø+53:Y=Ø:D=1
+(RND(-TIME)>.5)*2:V=D:GOSUB9
:COLORI*3+2:PSET(X,Y)
3 Y=Y+RND(1)*2+1:X=X+V:LINE-(
X,Y):V=V+D:IFV=GTHENGOSUB9
4 IFY<211THEN3ELSENEXT
5 SETPAGEØ,Ø:COLOR15
6 FORI=ØTO243:IFI<212THENCOPY
(Ø,I)-(255,I),1TO(Ø,I),Ø
7 LINE(Ø,I-32)-(255,I-32),1
8 FORT=ØTO9:NEXTT,I:END
9 D=-D:G=D*(RND(1)*2+4):RETUR
N
```

2月号のお題「MSX・FAN」

ついにturboRも出るというこの世界。PCM録音・再生も可能になって、どうなるんでしょね。ま、それに関係なく、2月号のお題は当誌Mファンをテーマにする。もうすぐ創刊4周年になるので、当時の中学1年はもう高校2年、1歳の赤ちゃんも小学生だ。あー、月日の流れるのははやいなあ。で、きっと4色カラーなので、ビジュアルは美しめがよろしい。応募規定は左下の欄外、イラストや自由部門への投稿もよろしく。再見。

※『ECLIPSE〜』と『かいだん〜』の「■」はあらかじめKEY1,CHR$(255)を実行しておき、F1キーで打ちこんでください。

得点システム

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト（ただし定価で1万円以内）を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剝奪（はくだつ）もあるので心するように(塾長)。

このページは要♪です!

FM音楽館

イカ天も打ち切りになる今日この頃、バンド志望の若者たちはガンバっておるじゃろうか。東京地方では、ビデオ・CDレンタル、コンビニで金髪&長髪の、一目でバンドやってることまるわかりの貧乏そうな、にーちゃんをみかけることが多い。彼らはファミコンはやってただろうけど、MSXも知ってるかなあ。

■楽評：よっちゃん

さわりの音楽が聴けるおまじない

リストのバックに水色のおまじないがしてある行だけを打ちこむと長い、長い、プログラムが1画面から2画面くらいに短くなります。そのかわり、聴ける音楽の長さも短くなってしまいますけど。もちろん、気に入ったら残りの行も打ちこめばいいので、かなり使えるおまじないです。ラクして楽しむというわりと都会っぽい考え方です。今回は『ふぬけなIN THE MOOD』、『グラディウス2』、『アイ・フィール・ファイン(ビートルズ)』の3曲に唱えておきますので、お試しあれ。

火曜サスペンス劇場

新潟県・JXGの作品

えーと、基本的にこーいう冗談のセンスが好きです。ちょっとテレビをつけて、あーくだらんと思いつつ、まるわかりのしょーもないストーリーなのについつい最後まで見てしまい、あとで悔やんでみてもなんになるというのか。この音楽でCMにいったのをきっかけに、さっさとリモコンで電源OFFだ!!

```
10 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 CALLVOICE(@17,@17,@17,@6,@48,@14,@5,@
0,@4)
30 A$="L16F#F#F#F#R6F#F#F#R5Q8F#4G1"
40 B$="L16AAAAR6AAAR5Q8A4B-1"
50 C$="L16CCCCR6CCCR5Q8C4D-1"
60 S$="T140V13Q6"
70 PLAY#2,"T140V15Q6",S$,S$,S$,S$,S$,S$+
"V15",S$,S$
80 PLAY#2,">>",">>",">>",">",">","",">",
"<",">"
90 PLAY#2,A$,B$,C$,A$,B$,C$,A$,B$,C$
```


ディグダグ

山梨県・XRATEDの作品

懐かしいですね。ディグダグの歩行中の音楽。ゲームミュージック初期のこの雰囲気が好き。今や音源もプログラムも本格化して、初期のいかにも機械がやってます、という稚拙(ちせつ)さが失われてしまったのは、やや悲しくもある。それはそうとして、やっぱりturboRはほしいなあ。PCMは楽しみだし……。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1):CLEAR 500
20 CALLVOICE(@32,@6,@12)
30 PLAY #2,"T120","T120","T120","T120V7@
A13 Y22,0"
40 DEFSTR A-D
50 A1="O5Q5V13L16F+GGGR16GGGGGGGR16GGGER
16DER16DEDER16R8D"
60 B="L16V12CGCG<B>G<B>G<B->G<B->G<A>G<A
>G<A->F<A->F<A->F<A->F<G>F<G>F<A>F<A>F"
70 A2="D+EEER16EEEEEEER16EEEER16DER16DED
G"
80 C="V7O6L16Q3CEQC":C=C+C+C+C+C+C+C+C+C
+C+"Q3CC"
90  '
100 D="H8BMH24H24H24B!M!12H24H16H16":D=D
+D+D+D
110 '
120 IF STRIG(0)=-1 THEN 150
130 PLAY #2,A1,B
140 PLAY #2,A2,B
150 PLAY #2,A1,B,C,D
160 PLAY #2,A2,B,C,D
170 GOTO 150
```


投稿大募集

MSX2+やFMパックのMSX-MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。曲のジャンルは問いません(できればオリジナルがいいな)。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FM音楽館」係です。実はここだけの話ですが、プログラムは大文字で書くと採用されやすいみたい。採用されると当社規定の原稿料をさしあげています。どうぞよろしく。

ふぬけな IN THE MOOD

東京都・藤崎朝也の作品

タイトルの『IN THE MOOD』というのは、グレン・ミラー楽団の往年の名曲で、藤崎くんはこれをカックン・バージョンにアレンジしたわけです。グレン・ミラーは1930年代に活躍したアメリカのジャズ・ミュージシャンで「グレン・ミラー物語」という彼の伝記映画もあります。名曲多し。

```
10 CALL MUSIC(1,0,2,2,1,1)
20 CALL BGM(1)
30 CALL TRANSPOSE(      32)
40 CALL TEMPER(14)
50 CALL PITCH(440)
60 CALL VOICE(@48,@51,@14,@24,@33,@ 6)
70 '
80 DEFSTR A-Z
90 '
100 A0="T10805L12V12Q8"
110 B0="T10806L12V10Q7"
120 C0="T10802L12V13Q5"
130 D0="T10804L12V14Q8"
140 N0="T108V6@A11"
150 '
160 A1="F6A>C6F6.F6.F6.F6.FE6FC6<A"
170 A2=">C6<BA+6AG+6G6.F&F1"
180 A3="A6>CF6<A>C6F<A6>CF6<A>C6F&F2<"
190 A4="B-6>DF6<B->D6F<B-6>DF6<B->D6F&F2
<"
200 A5=">C6EG6CE6GC6EG6CE6G&G2<"
210 A6="G6FE6DE6FR6GR2C2"
220 '
230 B1="R1R2R6FA6F"
240 B2=">C6<BA+6AG+6G6.F&F2{F+FF-FF+FF-F
F+FF-FF+FF-F}2"
250 B3="G6G+A6A+B6>CR6GR2<{C+CC-CC+CC-CC
+CC-CC+CC-C}2"
260 '
270 C1="L4 FA>CFAFC<A"
280 C2="GB->DGB-GD<B-"
290 C3=">CEG>CEC<GE< L12"
300 '
310 D1="R1R6A>C6F6.C<A6F"
320 D2="R1R2R6F&F6F&"
330 D3="F2R2R2R6F&F6F+&"
340 D4="F+2R2R2R6F+&F+6F&"
350 D5="F2R2R2R6F&F6A&"
360 D6="A2R2R1"
370 '
380 N1="C2C2C2C2"
390 N2="C6H12C6H12C6H12C6H12C6H12C6H12C6
H12S!24M!24S!24M!24S!24M!24"
400 N3="CB6H12H!S!B6H12":N3=N3+N3+N3+N3"
410 N4="M!6M!12M!6M!12M!12M!6M!4R16 V 1
H32H32 V 4 H32H32 V 6 H32H32H!2"
420 '
430 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,N0
440 PLAY #2,A1,B1,C ,D ,N1
450 PLAY #2,A2,B2,A2,D1,N2
460 PLAY #2,A3,B ,C1,D2,N3
470 PLAY #2,A3,A3,C1,D3,N3
480 PLAY #2,A ,A4,C2,D4,N3
490 PLAY #2,A3,A ,C1,D5,N3
500 PLAY #2,A5,A5,C3,D6,N3
510 PLAY #2,A6,B3,A6,A6,N4
520 GOTO 440
530 '---" ふぬけな IN THE MOOD "---
```


確認用データ（使い方は45ページ）

10>mB20	20>RU00	30>Ig20	40>s510
50>xN10	60>Nv50	70>EH00	80>mU00
90>EH00	100>HD30	110>cC30	120>BC30
130>gD30	140>Gx10	150>EH00	160>9A80
170>th40	180>2s90	190>44C0	200>Lo60
210>P340	220>EH00	230>Z820	240>E8N0
250>f9M0	260>EH00	270>hx20	280>wq20
290>gp30	300>EH00	310>bs30	320>jV20
330>bM30	340>Yw30	350>A730	360>UA10
370>EH00	380>FU10	390>efV0	400>fgG0
410>YNY0	420>EH00	430>on20	440>gg20
450>Kp20	460>Dn20	470>Uq20	480>uo20
490>qn20	500>Is20	510>3s20	520>OG00
530>pc80			

サザエさん

兵庫県・タケダ胃腸薬

打ちこんでみて「あれれ、ちょっとおかしいなあ」というキミ、多分キミはまちがっていない。実は、メロディにつけてあるコードがまるで間違っているのだ。間違え方がこの曲にピッタリだなあ、といってそのまま採用してしまった。作者のペンネームがまた良い。この線で次作を期待してます。

```
10 '
20 '
30 CALLMUSIC(0,0,2,1,1,1,2)
40 CALLVOICE(@24,@16,@ 4,@24,@33,@33,@33
)
50 CALLTRANSPOSE(1000)
60 '_TEMPER( 9)
70 PLAY#2,"V15T150","V 8T150","V 8T150",
"V 8T150","V 8T150","V15T150"
80 A1$="L1A"
90 A2$="L1F"
100 A3$="L1D"
110 A4$="L403BBBB"
120 PLAY#2,"L803G>CCCCCCD",A1$,A2$,A3$,A
4$
130 PLAY#2,"EDCCC2",A1$,A2$,A3$,A4$
140 PLAY#2,"L403A>DDE",A1$,A2$,A3$,A4$
150 PLAY#2,"D2.",A1$,A2$,A3$,A4$
160 PLAY#2,"EL8EG",A1$,A2$,A3$,A4$
170 B1$="L1A"
180 B2$="L1F"
190 B3$="L1D"
200 A4$="L403BRBR"
210 PLAY#2,"FFED",B1$,B2$,B3$,B4$
220 PLAY#2,"REDC4<AG",B1$,B2$,B3$,B4$
230 PLAY#2,">C4CC&C2",B1$,B2$,B3$,B4$
240 PLAY#2,"A4AG+AA4A",B1$,B2$,B3$,B4$
250 PLAY#2,"O5C1",B1$,B2$,B3$,B4$
260 C1$="L1A"
270 C2$="L1F"
280 C3$="L1D"
290 C4$="L403BR8B8BR8B8"
```

```
300 PLAY#2,"OG4GF+GG4G",C1$,C2$,C3$,C4$
310 PLAY#2,"E1",C1$,C2$,C3$,C4$
320 PLAY#2,"OG4GF+GG4G",C1$,C2$,C3$,C4$
330 PLAY#2,"O5C1",C1$,C2$,C3$,C4$
340 PLAY#2,"OBB4BA4G4",C1$,C2$,C3$,C4$
350 PLAY#2,"L2O5C2.",C1$,C2$,C3$,C4$
```

確認用データ(使い方は45ページ)

10>EH00	20>EH00	30>jI20	40>jp60
50>MR20	60>lu10	70>GIT0	80>Mo00
90>4p00	100>oo00	110>kr10	120>OC90
130>Hc50	140>P370	150>6M40	160>vF50
170>No00	180>5p00	190>po00	200>A020
210>gq40	220>Da60	230>AQ60	240>qu60
250>Um40	260>Oo00	270>6p00	280>qo00
290>wg30	300>VY70	310>T440	320>VY70
330>gn40	340>2170	350>x160	

イースより Templo del sol

青森県・SEKKENの作品

はい、人気のイースから「太陽の神殿」です。あー、やっとふつうの作品に戻った。ディチューンとエコーをかけて、落ちついた響きになってますね。堅実さが光る標準作といったところ。親切なのは、スペースキーを押すと演奏が終わるようになっていること。まあ、CTRL+STOPでも同じですが。

```
10 CALL MUSIC(0,0,2,2,2,2,1)
20 POKE&HFA3C,24:POKE&HFA4C,24:POKE&HFA5
C,24:POKE&HFA6C,24
30 ON STRIG GOSUB 190
40 STRIG(0) ON
50 PLAY #2,"T96V15@3O5A8>C8","T96V@3O5R1
6.A8>C32","T96L8@16V13R4O5","T96O5L8V@16
R4","T96V15R4O2@32"
60 PLAY #2,"D2.F","R8.D2.F16","AFDFAFDF"
,"R16.AFDFAFDF32","B-.B-8B-.B-8"
70 PLAY #2,"E2.C8<G8","R16.E2.C8<G32",">
C<GEG>C<GEC","R16.>C<GEG>C<GEC32","B-.B-
8B-.B-8"
80 PLAY #2,"G.A8&A2","R8.G.A8&A16&A","EC
<A>FD<AFA","R16.EC<A>FD<AFA32","D.D8D.D8
"
90 PLAY #2,"R2R4A8>C8","R16.R2R4A8>C32",
"DA>EDD<A>FD","R16.DA>EDD<A>FD32","D.D8D
.D8"
100 PLAY #2,"D2.F","R8.D2.F16","AFDFAFDF
","R16.AFDFAFDF32","B-.B-8B-.B-8"
110 PLAY #2,"E2.C8D8","R16.E2.C8D32",">C
<GEG>C<GEC","R16.>C<GEG>C<GEC32","B-.B-8
B-.B-8"
120 PLAY #2,"E2.G","R8.E2.G16",">C<GEG>C
<GEC","R16.>C<GEG>C<GEC32","A.A8A.A8"
130 PLAY #2,"G.F8&F<A8>C8","R16.G.F8&F<A
8>C32","EC<A>D&D<A>FD","R16.EC<A>D&D<A>F
D32","D.D8D>D8C8"
140 PLAY #2,"D2.A","R8.D2.A16","AFDFAFDF
","R16.AFDFAFDF32","<B-.B-8B-.B-8"
150 PLAY #2,"G8R8E8R8R4C8R8","R16.G8R8E8
R8R4C8R32","ER8CR8R4<AR8","R16.ER8CR8R4<
AR32","A8R8A8R8R4A8R8"
```



```
160 PLAY #2,"C.D8&D2","R8.C.D8&D&D16",">
GECFD<AFA","R16.>GECFD<AFA32","D.D8D.D8"
170 PLAY #2,"R4R2<A8>C8","R16.R4R2<A8>C3
2","DEFA>DEFA","R16.DEFA>DEFA32","D.D8D.
D8"
180 GOTO 60
190 CALL STOPM
```

確認用データ(使い方は45ページ)

10>ZY20	20>umA0	30>2I10	40>na00
50>twA1	60>eZX0	70>olq0	80>mSi0
90>jom0	100>eZX0	110>UAo0	120>k9d0
130>Hh41	140>WcY0	150>dMG1	160>bEg0
170>SHk0	180>3800	190>jb00	

グラディウス2より 空中戦闘のテーマ

東京都・燃Pの作品

グラディウス2の空中戦の音楽。ドラムの感じと、途中にはさまる細かいフレーズが良い。特にハイハットの扱いは上手(じょうず)です。高橋幸弘(たかはしゆきひろ)、スティーブ・ジャンセン(JAPAN)、スチュアート・コープランド(ポリス)はハイハットの3巨匠(きょしょう)で、たいへん参考になります。ハイハット派は研究されたし。

```
10 '--- GRADIUS 2(MSX)
20 CALLMUSIC(1,0,2,1,1,1)
30 POKE&HFA3C,15
40 A0$="T200@47V15":B0$="T200@47V15":C0$
="T200@47V13":D0$="T200@33V8":E0$="T200Y
23,30Y24,250V15@A10":F0$="T200S0M2000"
50 '--- A PART
60 A1$="L8O7C+1C+C+C+C+R8C+4.D1DDR8DR8D4
"
70 A2$="E<A>C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC<A>E<A>
C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC<A>"
80 A3$="E<A>C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC<A>EC+<
A>AEC+<A>C+E4.D+&D+2"
90 A4$="R2<A4.B&B1AR8AR8A4.B&B1"
100 A5$="R2>D4.E&E2<L32EFG-GA-AB-B>CD-DE
-EFG-GL8DR8DR8D4.E&E1"
110 A6$="R2>D4.E&E1AEC+<AEA>C+E4C+4<AE4C
+4"
120 '-- B PART
130 B1$="L8O6A+1A+A+A+A+R8A+4.B1BBR8BR8B
4."
140 B2$=">R16E<A>C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC<A
>E<A>C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC<A16>"
150 B3$="R16E<A>C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC<A>
EC+<A>AEC+<A>C+16C+4.C+&C+2<"
160 B4$="R2A4.B&B1AR8AR8A4.B&B1"
170 B5$="R2A4.B&B1>EC+<AEC+EA>C+4<A4EC+4
<A4"
180 '-- C PART
190 C1$="L8O6F+1F+F+F+F+R8F+4.G1GGR8GR8G
4."
200 C2$=">R8E<A>C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC<A>
E<A>C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC"
210 C3$="<A>E<A>C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC<A>
EC+<A>AEC+<AA4.A8&A2"
220 C4$="R2F+4.G&G1F+R8F+R8F+4.G&G1"
230 C5$="R2F+4.G&G1>C+C+C+C+C+C+R8C+4C+4
C+4C+C+C+"
```

```
240 '-- BASE
250 D1$="O2L8E4>E4<EE>E<E4E>E<EEE>E<EE4>
E4<EE>E<E4E>E<EEE>E<E"
260 D2$="F4>F4<FF>F<F4F>F<FFF>F<FF+4>F+4
<F+F+>F+<F+4F+>F+<F+F+F+>F+<F+"
270 D3$="F4>F4<FF>F<F4F>F<FFF>F<FF+4>F+4
<F+F+>F+<F+F+BB16B16BF+<BBB>"
280 D4$="EB>E<EDEEEDEEEDEEEEB>E<EDEEEDEE
EDEGB"
290 D5$=">C<GE>C<B>CCC<B>CCC<B>CCC<B>CCC
<B>CCC<B>CCC<B>C<GE"
300 D6$=">C<GE>C<B>CCC<B>CCC<B>CC<GV11F+
1B2SØABBB"
310 '-- DRUM
320 E1$="B8H!16H!16S8H!8B8B8S8H!8B8H!8S8
H!8B8B8S8H!8B8H!16H!16S8H!8B8B8S8H!8B8H!
8S8H!8B8B8S8H!8"
330 E2$="S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8S8
H!8B8S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8S8H!8B
8"
340 E3$="S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8S8
H!8B8S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8B8H!8B8V12S8V15
S8S8S8"
350 E4$="S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8S8
H!8B8C2H!8H!16H!16H!8H!8C2S8S8S8S8"
360 PLAY#2,AØ$,BØ$,CØ$,DØ$,EØ$,FØ$
370 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,D1$
380 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,D1$
390 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E1$,D2$
400 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E1$,D3$
410 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E2$,D4$
420 PLAY#2,A5$,B4$,C4$,D5$,E3$,D5$
430 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E2$,D4$
440 PLAY#2,A6$,B5$,C5$,D6$,E4$,D6$
450 GOTO 370
```

確認用データ(使い方は45ページ)

10>OF40	20>Fv10	30>VT00	40>UJt1
50>Wj10	60>AqC0	70>p8Y0	80>4rR0
90>M170	100>ssS0	110>LXC0	120>nX10
130>chC0	140>vYe0	150>1TY0	160>JX60
170>iDD0	180>uX10	190>d4D0	200>2EY0
210>kRR0	220>HO80	230>3YG0	240>U710
250>WHU0	260>Vma0	270>6QZ0	280>djG0
290>dRS0	300>UfI0	310>cB10	320>6891
330>bVp0	340>lhx0	350>frf0	360>L750
370>7850	380>7850	390>L950	400>ZA50
410>BC50	420>ND50	430>BC50	440>xE50
450>iB00			

ビートルズコーナー

I FEEL FINE

北海道・田中一樹&福士航知の作品

きてます北海道2人組。ビートルズ・マニアをくすぐるこのこだわり。イントロのギターのフィード・バックやフェード・アウトなど、ツボをきっちり押さえてグレードの高い作品となりました。この上は「レアトラックス」などを研究するといいんじゃないかしら。つぎの作品も期待してます。わくわく。

```
10 '●●●●●  I FEEL FINE  ●●●●●
20 CALLMUSIC(1,Ø,1,1,1,1,1,1)
30 CLEAR 2ØØØ:DIM A%(15):FOR I=4 TO15
40 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
50 CALLVOICECOPY (A%,@63):DEFSTR A-H
60 DATA ØØØØ,Ø118,ØØØØ,ØØØØ,4ØØ1,FFC2
70 DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØ11,FFD1,ØØØØ,ØØØØ
80 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
90 AØ="R1.R1R1R1R1R1R1R1R1R1"
100 A1="DFC<B8>C.<B8>CCDFC<B>C.<B8>CCD.D
R1.DDDD8C.C8<B->C8<CG1R1"
110 A2=">D2D2D2.DCCD8ED8E8D8&D2.D2D2D2.D
E8C<A.G8F+8&F+2B8>CD.FC<B8>C.<B8>C2<B8>D
FC<B8>C.<B8>C.C8D8"
120 A3="DDR1.DDDE8C.C8<B->C8<B-G2.R8>C8D
2.R4R1R1R1R1R1R1"
130 A4="R1R1R1R1R1R1R1R1"
140 A5="DDR1.DDDE8C.C8<B->C8<B-G1R1>DDDD
8C.C8<B->C8<B-G1R2..>C8"
150 A6="V=V;D2R2R1@V=W;R1R2..C8"
160 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
170 BØ="R1.R1R1R1R1R1R1R1R1R1"
180 B1="R1R1R1R1R1R1AAAA8G.G8FG8FD1R1"
190 B2="G2G2F+2.R4V12G1F+1V15G2G2F+2.R4V
12G1F+2R4V15R1R1R1R1"
200 B3="R1R1AAAA8G.G8FG8FD1R1R1R1R1R1R1R
1"
210 B4="R1R1R1R1R1R1R1R1"
220 B5="R1R1AAAA8G.G8FG8FD1R1AAAA8G.G8FG
8FD1R1"
230 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
240 CØ="R1.R1R1R1R1R1R1R1R1R1"
250 C1="R1R1R1R1R1R1F+F+F+F+8E.E8DE8D<B1
R1"
260 C2="B2B2B2.R4V12>C1<A1V15B2B2B2.R4V1
2>C1<A2.R4V15R1R1R1R1"
270 C3="R1R1>F+F+F+F+8E.E8DE8D<B1R1R1R1R
1R1R1R1"
280 C4="R1R1R1R1R1R1R1R1>"
290 C5="R1R1>F+F+F+F+8E.E8DE8D<B1R1>F+F+
F+F+8E.E8DE8D<G1R1"
300 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
310 DØ="A1.@63A1O5D>DD8C8<A8>GF+EF+8E8.Y
35,24Y19,217@W64Y19,194@W64Y19,172@W64Y3
5,25Y19,51@W64Y19,17@W64Y35,24Y19,244@W6
4Y19,217@W64Y19,194@W64Y19,172@W8.CC8<B-
8G8>FEDE8D<<G>GG8F8D8>C<BAB8A<G>GG8F8D8>
C<BAB8A"
320 D1="V1Ø<G>GG8B>C<BAB8A<G>GG8F8D8>C<B
AB8AV15D>DD8C8<A8>GF+EF+8EV1Ø<D>D<A.C.CC
8F<V15G.>GG8F8D8>C<BAB8AV1Ø"
330 D2="L8<G4>GD<G>BR4<B4>BF+<B>BR4C4GEB
BR4D4AF+DAR4<G4>GD<G>BR4<B4>BF+<B>BR4R4A
4AA4AD4DDDDR4L4<G>GG8F8D8>C<BAB8A<G>GG8F
8D8>C<BAB8AV15"
340 D3="D>DD8C8<A8>GF+EF+8E8F+8V1Ø<D>D<A
.C.CC8F<G.>GG8F8D8>C<BAB8A<G>GG8F8D8>C<B
AB8A8B8<G>GG8F8D8>C<BAB8A8B8D>DD8F+GF+<A
A8A8A8V15"
350 D4="D>DD8C8<A8>GF+EF+8E8.Y35,24Y19,2
17@W64Y24,194@W64Y19,172@W64Y35,25Y19,51
@W64Y19,17@W64Y35,24Y19,244@W64Y19,217@W
64Y19,194@W64Y19,172@W8.CC8<B-8G8>FEDE8D
<<G>GG8F8D8>C<BAB8A<G>GG8F8D8>C<BAB8A8B8
"
```

```
360 D5="D>DD8C8<A8>GF+EF+8E8F+8V10<D>D<A
.C.CC8FV15<G.>GG8F8D8>C<BAB8AV10DAA8A8R8
G.G>E8C<D8V15<G>GG8F8D8>C<BAB8A"
370 D6="V=V;<G>GG8F8D8>C<BAB8A@V=W;<G>GG
8F8D8>C<BAB8A"
380 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
390 E0="R1R1.D2.D4R4.A4>D4.<C4C4.CCG4G4.
R4G16.Y36,24Y20,244@W32Y20,217@W32Y20,19
4@W32Y20,172@W32Y36,23Y20,51@W32Y20,2@W4
D4.D<G>F4F4D4FD4<G4>D4.D<G>F4F4D4FD4"
400 E1="V7G4G4GG4GG4G4GGGGG4G4GG4GG4G4GG
GGD4D4DD4DD4D4DDDDD4D4DD4DC4C4CCCC<V10G4
>D4.D<G>F4F4D4FD4V7"
410 E2="G4GG4GGGB4BB4BBBC4CC4CCCD4DD4DDD
G4GG4GGGB4BB4BBBA4AA4AAAD4DD4DDDG4G4GG4G
G4G4GGGGG4G4GG4GG4G4GGGG"
420 E3="D4D4DD4DD4D4DDDDV10D4D4DD4DC4C4C
CCC<G4>D4.D<G>F4F4D4FR8V15>C16C+16D4F4D+
32E..G4C+32D..FD16C+16C<B-G4>D4F4D+32E..
G4C+32D..FD16C+16C<B-G4D4>D4DC<A>G4F+4E4
F+EF+"
430 E4="V12L4<DAAD8>CC<AA8AC>C.C8<C8B-B-
GG8G16.Y36,24Y20,244@W32Y20,217@W32Y20,1
94@W32Y20,172@W32Y36,23Y20,51@W32Y20,2@W
4D.D8<G8>FFDF8D<G>D.D8<G8>FFDF8DL8"
440 E5="D4D4DD4DD4D4DDDDV10D4D4DD4DC4C4C
CCC<G4>D4.D<G>F4F4D4FD4D4D4DD4DD4D4DDDDV
15<G4>D4.D<G>F4F4D4FD4"
450 E6="V=V;<G4>G4R8C16C+16DF<G4>G4R8C16
C+16DF@V=W;<G4>G4R8C16C+16DF<G4>G4R8C16C
+16DF"
460 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
470 H0="G.G8D.D8":H1="D.D8A.D8"
480 F0="R1R1.R1R1R1R1R1R2R8A16B16>D8Y37,
22Y21,182@W32Y21,172@W32Y37,21Y21,51@W32
Y21,17@W32<"+H0+H0
490 F1=H0+H0+H0+H0+H1+H1+H1+"C.C8G.C8"+H
0+"G.G8D2"
500 F2="G.G8D2<B.B8F+2>C.C8<G.>C8D.D8<A2
>G.G8D2<B.B8F+2A.>C8E.C8D.D8<A>D"+H0+H0+
H0+H0
510 F3="D.D8<A.A8>D.D8G8A8>C8D8<D.D8A.A8
C.C8G.G8G.G8D.D8<G.G8>C8D8F8G8"+H0+H0+H0
+H0+"DR4AR4DR4AR4"
520 F4="D1R1R1R1R1R1"+H0+H0
530 F5="D.D8<A.A8>D.D8G8A8>C8D8<D.D8A.A8
C.C8G.G8"+H0+"G.G8D4G4D.D8A.A8C.C8G.G8G1
R1"
540 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
550 H0="CB4CM8CM8C8C8CS4"
560 H1="CB8.CM16CM8CM8C8C8CS8C8"
570 H2="HB8H8HS8HB8HB8H8HS8H8"
580 G0="R1R1.R1R1R1R1R1.R8S16S16S4"+H0+H
1
590 G1=H0+H1+H0+H1+H0+H1+H0+H1+H0+H1
600 G2=H2+H2+H2+H2+H2+H2+H2+"HB8H8HS8HB8
B4MS4"+H0+H1+H0+H1
610 G3=H0+H1+H0+H1+H0+H1+H0+H1+H0+H1+H2+
H2
620 G4="CB1R1R1R1R4S8R8B8S8B4SB4B8S8B4B4
"+H0+H1
630 G5=H0+H1+H0+H1+H0+H1+H0+H1+"CB1R1"
640 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
650 PLAY#2,"@6T180V15O6L4","@6T180V15O6L
4","@4T180V15O6L4","@12T180V15L4","@63T1
80V15O5L8","@33T180V15O3L4","T180V15"
660 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0
670 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1
680 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2
690 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3
700 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4
710 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1
720 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2
730 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5
740 FORI=0TO3:V=15-I*5:W=127-I*42:PLAY#2
,A6,"","",D6,E6,"","":NEXTI
```

確認用データ(使い方は45ページ)

10>uv90	20>hf20	30>Rn50	40>Ow70
50>8u60	60>B770	70>6r60	80>TlK0
90>TA60	100>g4W0	110>XWF1	120>cRO0
130>4540	140>58U0	150>P370	160>TlK0
170>UA60	180>WJA0	190>UhR0	200>S1D0
210>5540	220>2MG0	230>TlK0	240>VA60
250>72D0	260>YkS0	270>Q2H0	280>MR40
290>GYP0	300>TlK0	310>omq5	320>HrX1
330>3sV2	340>VaH2	350>06T5	360>Ltf1
370>lZM0	380>TlK0	390>YnD3	400>SjK1
410>OTV1	420>QGX3	430>92C3	440>ZaO1
450>8Fv0	460>TlK0	470>7l60	480>QNL1
490>X2Q0	500>xa91	510>LkX1	520>if60
530>4Pu0	540>TlK0	550>r340	560>h370
570>kH60	580>MNF0	590>85H0	600>0Be0
610>N800	620>eHK0	630>9LG0	640>TlK0
650>3LZ1	660>WS40	670>HU40	680>2W40
690>lX40	700>WZ40	710>HU40	720>2W40
730>Hb40	740>bdQ0		

音楽センスの良くなるよっちゃんおすすめCD

最近聴いてちょっと驚いたのがこのボ・ガンボスの2枚目のアルバム。なにが良いって、ドラムが本物です。ジャケットで見るからにおじさん顔の人がドラムの岡地明さんですが、ボ・ガンボス以前にはブレイクダウンというブルースバンドにいました。「踊るポンポコリン」のB．B．クイーンズの男性ボーカルの近藤房之助(歌がものすごくうまい)も、このブレイクダウンのメンバーだったんですが、長年研鑽(けんさん)を重ねただけにリズムが生きている。近頃のドラマーは機械を相手にすることが多いせいか、正確なわりにはノリや味がない人が多い。正当なロックドラマーとして優秀な人は日本ではめったにいません。バンドというのはいいドラマーさえいれば勝ったようなもので、フロントでボーカルやギターがやりたい放題でもドラムがちゃんと締めてくれれば感動しちゃいます。あ、曲のほうはというと、ロックの伝統に忠実にストーンズ、ニューオーリンズ音楽を体で消化、音楽のネタは60〜70年代が元なんだけど、若者が「気持ちいい！」と演奏しているのでイキの良さが買えます。性欲・食欲まるだしのボーカルも、好みは分かれるだろうけど耳元でばっちり決めてます。全体に音圧感がとっても高いのはニューヨークでトラックダウンしたせいですが、こんなに元気な音を耳にしたのはひさしぶりでした。ベースの人、がんばって。うんひさびさの体育会系実力派ロックバンドです。

↑ボ・ガンボスの「ジャングル・ガンボ」／エピック・ソニー2800円(税込)
曲目：①なまずでポルカ②Do The Jungle③誰もいない④が〜いこつ⑤ちんちろりん⑥どたあけ⑦Rock On⑧コンガマン⑨Hot Hot Gumbo⑩Candy Candy Blues ⑪Junky Cowboy Blues⑫Sleepin'

THE LINKS INFORMATION PAGE

久しぶりに小さいコーナーをのぞいてみたぞ!

毎月下のガイドに登場しているのに、よく知らない『おーい、バブルスくん!』をピックアップ。

今回紹介する「おーい、バブルスくん!」というコーナーは、福岡の巨大な電気屋さんのベスト電器さんの主催するBam/ネットのなかにある。毎回テーマを決めて、みんなの意見をつのったのちにそれをまとめて掲示している。読者のみんなと考えようというコーナーだ。今回の掲載しているぶんは「社会問題について」というずいぶん固い内容だ。とはいいつつも、やはりメールを送ってくれる人に学生が多いせいか、学校の問題などが社会問題ということになるようである。中近東あたりのことは、実際のことがあまりわからないので、推測でしか論じることができない。ならば、自分たちの経験で話せることを話そうというのがいいな。

さて、固い内容のものを例にあげてしまったが、やわらかい内容のものももちろんある。そんな日常の話題でとても親しみやすい「おーい、バブルスくん」を、たまにはのぞいてみるのもわるくないね。

おーい、バブルスくん!

9月のこのコーナーでテーマとなったのは社会問題。学生が多いせいか学校の話題が中心。

遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

日付	イベント
11/10、11 17、18 24、25	●『ヴィジュアルクイズ』 デジタイズした画面を見て、それがいったい何なのかあててほしい。意外に身近なものかもしれないぞ。リンクスの人たちは意地悪な性格だから、要注意!
11/15、29	●連想ゲームチャット『ズバリ! そうでしょう』 クイズマスターの出すヒントを頼りに正解を探り当てよう。優勝者には特製のステッカーがプレゼントされる。
11/12〜16	●『ゼロ子の部屋』 リンクス内で活躍している会員のなかから5名を選んで直撃インタビューを行う。何が聞き出せるか楽しみだ。
11/13、20 27	●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦 毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルのフォーマット(自分専用のオリジナル便せん)をプレゼント。
11/12、19 26	●チャットイベント『おーい、バブルスくん!』 Bamネット!のコーナーで楽しいおしゃべり。毎回テーマを決めて行う。12日「Dr.TUMのいろいろあるよね男女の仲」 19日「こんな夜はLet's PARTY」 26日「ぼくのクルマ(バイク)自慢」

※各イベントはすべて夜9時スタートです。

MSX・FAN-NET

●めいおう星通信●

秋といえば、手紙の季節かも。キャピキャピメールをすてて、しっとり名文メールを書いてみようではないか!

FROM ID 6855688 ◆'90年09月
はつメールだ"よーん! ◆ 05日20時
はし"めまして! シ"ャイロて"す。
MSXFANた"いた"――――いすきにんげ"んのこうこう2年せいて"ーっす!!
さてはなしはかわりますが"、MSXとのつきあいはまる5年になります。MFANは、そうかんこ"うからす"ーとまいつきこうと"くしてまーっす!!
むかしのMFANをひらいてみると、ああこんなころもあったんた"なーって、しみし"みとかんし"ていまいます。とりとめのないことをかいてしまいましたが"、これからもと"んと"んアクセスしてきますので"、みなさんこれからもよろしくおねが"いします!!!

MSX FAN

←しみじみするのは秋のせい

FROM ID 6906440 ◆'90年09月
はっはっはし"めましてっ!! ◆ 13日06時
わたしは、「まるお」or「が"しお」といいます。(ふたりて"やってるので"はなく、2つ"へ"ンネームが"ある。)
もちろん、トライアル・キャンへ"ーンにての100めいの中のひとりて"す。なんて"いまころになったかというと、うちはホームテ"レホンで"このままで"はって"きないので"、きのうNTTて"きて、スイッチをつけてもらったんて"す。そのまち日か"なが"いことなが"いこと・・・・・・・・・・・
わたしはRPGか"とてもすきで"、そこらへんのみせ
――――――――Next―

MSX FAN

←メールは1ページにね

FROM ID 6855662 ◆'90年09月
はし"めまして!! ◆ 13日19時
はし"めまして、わたしは 'SOFTEN' という ものて"す。MSX・FANは、いつもよませていただいております。いつもおもしろいきし"を、ありが"とうこ"さ"います。これからも、が"んば"っていきし"を、かいていってくた"さい。おねが"いします。

し"こしょうかい

し"ゅうしょ:しが"けんおおつし
なまえ :おのさ"のOOO
しゅみ :これからLINKSになる

MSX FAN

←ハイ、ガンバリマス!

FROM ID 6851794 ◆'90年09月
はし"めまして。こんにちわっ! ◆ 14日09時
M・FANのみなさん。こんにちは!LINKSきたいの(うっそだ"っよぉん。)しんし"ん "くにっくす"て"す。ほかにもいくつか なまえを つかってる。
ところて"LINKSには、こめチャさん,NAGI-Pさん いないのかなあ。このふたりにゃ ぜ"ひはいってもらいたいなあ。(SL7BCて"こうき"をやって!)し"つはわたしは、かくれこめチャしんし"ゃた"ったりするのだ"。はいってなかったら ぜ"ひ はいって!!M・FANて"ぼくが"いちば"ん すきなコーナーは、おはこんて"す。ホ"ホ"さんって いかすぅぅぅ~。
また"かきたりないけど"おわります。 ●くにっくす●

MSX FAN

←FFBにも手紙ちょうだい

FROM ID 6900419 ◆'90年09月
はし"めてルン#ンむさ"たろう! ◆ 14日20時
はし"めまして!むさ"たろうだ"よ!!
ば"わふるMSXのみんなみてる?(いけない いけない いなかまるだ"した"ー!!)
ぼ"くはこれで"もサークルのかいちょうなのだ"!
ところて"ことしのなつはあつかったて"すね。
さすが"のなが"のもあつかったて"す。
しかし、きゅうにさむくなったせいて"かせ"をひきカラオケのしすき"て"のと"が"つぶ"れた!!
きせつのかわりめはきをつけましょう!!
ことしのあきは へ"んきょうのあき にしよう!とおもいつつもMSXにてが"いくむさ"たろうて"した!

MSX FAN

←サークルって何?

FROM ID 6906705 ◆'90年09月
モテ"るあたった。 ◆ 14日21時
"みっちぇ"と、いいます。ど"うも、はし"めまして。
トライアルキャンへ"ーン て"、モテ"るか"、あたった!.. は、いいけど"、うちので"んわが"、きょうと"うて"んわ た"ったなんて...
おかげ"て"、こうし"ひ 3万2千円と、コート"レステレホン 2万7千8百円を、しはらう はめに なってしまった。
こんげ"つも あかし" た"!TurboRとMIDIほしいのに.., めぐ"まれてるけど"、めぐ"まれない、ぼ"くに、レフー くた"さい。
by みっちぇ

MSX FAN

←それはたいへん

FROM ID 6241889 ◆'90年09月
はし"めまして!! ◆ 16日03時
はし"めまして!!
ど"うも,わたし"しゅんすけ"といいます。
し"つは,わたしが"ハ"ソコンつうしんをはし"めてしたいとおもったのは,なんとやく7ねんまえて"した。うそだ"とおもうて"しょうが",ほんとうて"すよ。
はなしはかわりますが",わたしはYOSHIXくんとは中が"くのときからの,ともた"ちて"す。
た"から,わたしも"くまもとけんしゅっしん"て"す。
たた"いま,フ"ロク"ラムのへ"んきょうをしています。いず"れM・FANにとうこうしようとおもっています。た"からそれまて"M・FANまっててね。

MSX FAN

←というと鏡中かな?

FROM ID 6853170 ◆'90年09月
はつメールた"ったりしてくあち"ゅ)◆ 16日11時

みなさん はし"めまして。ここには、まえから かきたかったんた"が"、いろいろ いってるんて"さーくなんて いっときなが"ら VBAAAにしか いってなかったりする。ハイスクールBBS9"ヨ)
そうぞう、おきまりの し"こしょーかいた"が"、

なまえは、あち"ゅくん といって く"んまにすんて"いる。そうぞう、M・FANにのるために かいたよーなものだ"。し"つは、トライアルて" LINKSに はいったのた"った。 へ"きれげ"nし"n

MSX FAN

←載せたよ!

FROM ID 6907323 ◆'90年09月
はし"めまして、L-LAPて"スっ ◆ 18日18時
●めいおうせいつうしんの、みなさん はし"めまして。
わたしは、LAPY-LAPと、いうもので" こ"さ"います。 このまえ、とつせ"んLINKSモテ"ムが"、あたってしまい せんしゅうの月よう日から、LINKSしてます。 いままで"、しば"らくのあいだ"、ケ"ーらく(PEAAA)に、かきこみなど"をしていたので"すが"、さく日の ix. さんの、おさそいにのって、ノコノコやってきたした"いて"あります。 たた"ROMるだ"けて"は、しつれいにあたるかとおもい、メールいたしました。
●あれれっ さいこ"のほうが"、ちょっと Next>

MSX FAN

←それはそれはようこそ

FROM ID 1013085 ◆'90年09月
ファンタ"ム ライフ"ラリーのけん ◆ 30日21時

もりのみやこ せんた"いから おたよりします。
ハ"ソコンおし"さん ナミさん より
ID 1013085
MSX・FAN NSX ファンタ"ム ライフ"ラリーの すっかり おいこうかと なってしまいましたが"、No-6 いこうしかもって いません。
PROGRAを うちおわったとかて" ふようになった かたが" ありましたら、おゆず"りねが"いたく れんらくねが"います。(No1~No5)

MSX FAN

←ライブラリー⑧もよろしく

FROM ID 6291280 ◆'90年10月
はし"めまして ◆ 04日00時
こんにちは えさって いいまーす。なかなか いいなまえて"しょしょ。
ちゃっとに はまってます。あったときは よろしくね。えさって きが"るに よんて"やってくた"さい。
すんて"いるところは ふくおかて"えす。
しょくき"ょうは が"くせいて"す。
けつえきが"たは Aが"たて"すて"す。
んし"ゃあ またきます。

あはははははははははははははははははははははははははははは ああ れへ"っかさんが"ああああああああああ!・えさ

MSX FAN

←変わった名前だね

THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

スーパー暗記法™

高原 有知くんの場合は――
三愛高校（豊沼中卒）

定期試験に大満足!
ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。ナゼ?ってみんなが言うけど、それだけはゼッタイ教えたくたいよ。

これは事実をもとに再構成したマンガです!

わいわい
どっ
何の話?
成績の悪い奴にはわかんない話だよなぁ
そうそう
気にしてることを!
ちぇっ

中間テスト
高原有知
え〜っ 何であいつが一番!?
えっへん
教えらんないよ 僕の秘密兵器だもん!

案内書無料急送

●右のハガキを今すぐポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で!
☎東京03(318)6111
※平成3年1月1日より、電話番号は東京03(3318)6111となります。
受付/朝9時30分〜夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

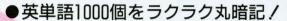
合格術の達人
●主任講師
萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります!
私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

次はあな

植木 義満
東京農大附属一高（青葉台中卒）

勉強が楽しくなった!
スーパー暗記法を冗談半分で始めたところ、非常に整理された覚え方で、暗記事項が多くてもまちがえずに覚えられ、定期試験がきてもイヤではなくなりました。受験勉強も楽しくなり、ほんとうに助かりました。

- ●英単語1000個をラクラク丸暗記！
- ●歴史年表も短期間にアッサリOK！
- ●理数の公式や漢字などは通学途中！
- ●定期試験なら直前でもバッチリ！

暗記法をマスターすればこんなことだって
ヘッチャラ!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

●大学受験コース
●高校受験コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。

●現在、会員数100,000人！萩原先生に全国から10,000通以上のお礼の手紙が毎年指導部に届いています!!

武南　宏治くんの場合は——
東大理Ⅰ類・慶大工学部
（筑波大附属高校卒）

ぼくの東大合格作戦！

合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でさえ感情の暗記です。この割りきりと、スーパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば暗記法のお陰です。

たの体験が…●キミに届ける先輩からのメッセージ!!

山田　和範
早大商学部
中大経済学部
（海城高卒）

難関、早稲田の壁を突破！

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこその偏差値が71にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいます。

牧野　早江子
名古屋北高校
（名塚中卒）

やっぱり頼りになる暗記法！

なぜ、学校では試験のテクニックを教えもしないで、テストばっかり受けさせるのか、それがとっても疑問だったの。そういうふうに感じて、このスーパー暗記法をさっそく始めました。やっぱりこれを最初に、やるべきだったわ！

山岡　信一郎
慶応大学経済学部
（戸山高校卒）

偏差値アップにすごい威力！

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。

松田　幸子
青山学院
女子短大英文学科
（青学附属高等部卒）

アソビ半分で効果が！

暗記のやり方は語呂あわせだけでしたが、それだけでは間にあわず、貴講座を利用させてもらいました。実際にやったところ、実にかんたん。なるほど！と感心しながら、アソビ半分で楽しく続けました。私に最適の必勝法でした。

とってもピーチなディスクマガジン
ひゃー！ひゃー！安田桃子ちゃんは、
今度もお休み うっらやっまぴぃー！
だっから、だから、今度もね、
紫かずみがご案なーい！ひゃっほー！
とうとう、ピーチも1周年！
ガンバ、ガンバ、ガンバッター。
応援してくれた、みなさん、
たくさん、ありがとさん！
ピーチはどんどんゲンキッコー！
そんじゃー、一周年記念の7号の
おしらせだよん！
ネーネーくりちゃん 何はいるの一？
エッ…、くりちゃんいないの一？
夜逃げしたー？サイテー…。
しょーがないので、進行担当の
いとちゃんに聞いちゃおう！
他社参入は、もものきの社員が大喜びの
日物さんとこの『麻雀刺客』だぴょん！
もものきからは、
ピーチなギャグの羅列で、
たのしさ大爆発の
『学園処刑人ラビットちゃん』っていう
アドベンチャーゲームと、
5画面分の女の子のイラストが
スムーズなスクロールで上から下まで
じっくり楽しめるっていうゴホウビつきの
パズルゲーム『クルクルパズル5画面でドン！』
ですって。相変わらず好きネ～。
でも正直な人って大好き。
CHRISTMAS MEMORY
初めて会った日も 君は、はにかんでたね。
11月22日(木)発売
3,800円 DISC 2枚組
(表示価格に消費税は含みません)
ピーチアップ
7 SEVENTH issue
MSX 2 MSX 2+ 2DD
VRAM128K ●MSXマークはアスキーの登録商標です。
もものきはうす
〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601 PHONE 0722(27)7765
ピーチアップ6号が、3,800円で、大好評発売中なんだって。
通信販売もOKよ.!!方法は簡単なの、現金書留か定額為替で商品の定価+
消費税3%と送料210円を商品の名前、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、
機種名を書いたものと一緒に送ってね。大至急、商品を送るワ!!
PU創刊号/PU2～PU6ー3,800円 消費税別

ファミマガのイベントだ!!

純金製賞状をはじめとして豪華な賞品がもらえる

最短ステップ・コンテスト

パニックスペースは倉庫番タイプのパズルゲームだから、早く解くよりも少ない手数で解くほうがエライ。エライ人は表彰されるべきだ。そこで、パニックスペースの発売を記念して、最短ステップのコンテストを開催することにした。パズルに自信のある人は、力試しにチャレンジしよう。まず、近場のディスクライターでパニックスペースのディスクを手に入れる。そして、パズルモードで全50面を解く。パズルモードでは最短ステップが記録されるから、満足するまでプレイしたら、その結果を右ページの応募用紙に書き写して送るのだ。ヒント！ 7000手よりも少ないぞ。

締め切り
11月26日（月）
（必着のこと）

発表：1991年1月25日発売のファミマガ3号にて

キミのアイデアがゲームになる！

第2回 ファミマガDisk大賞

今年の3月にファミマガ創刊100号記念特別企画として行われたファミマガディスク大賞の第2弾。レポート用紙などにゲームのアイデアを書いて応募してもらい、それをファミマガ編集部で評価。おもしろいアイデアがあった場合、市販ゲームにしてしまおう！ という企画だ。第1回では6172通ものアイデアが応募され、そのなかから、サイコロを使ったパズルゲームの『オール1』と時計を使ったアクションパズルゲームの『クロックス』の2作品が大賞に選ばれ、現在ファミコンのディスクソフトとして開発中。おもしろいゲームを思いついた人は、右ページの募集要項をよく読んで、応募用紙を付けて送ってくれ！

締め切り
11月30日（金）
（必着のこと）

発表：1991年1月25日発売のファミマガ3号にて

Panic Space 最短ステップ・コンテスト 応募時の注意点

①必要事項はすべて記入し、必ずハガキで応募しよう。
②少ない手数のコンテストなので、早さが勝負ではありません。
③11月26日までに編集部につくように送ってください。
④授賞候補者にはディスクを送ってもらい確認しますので、データを消さないようにしてください。
⑤優勝者等が多数の場合は抽選となりますのでご了承ください。

あて先 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIMファミマガ編集部
「最短ステップ・コンテスト」係

最短ステップ・コンテスト 応募用紙

下の応募用紙はハガキに貼るのにちょうど良いサイズになっています。キリトリ線から切って、ハガキに貼り使用してください。1面～50面まで面セレクト画面に表示されるステップ数を正確に書き写したあと、用紙左上にある合計手数に総合計数を書き込みます。また氏名・年齢・郵便番号・住所・電話番号も忘れないでください。

合計手数

Panic Space
最短ステップ・コンテスト
応募用紙

1		11	
2		12	
3		13	
4		14	
5		15	
6		16	
7		17	
8		18	
9		19	
10		20	

21		31		41	
22		32		42	
23		33		43	
24		34		44	
25		35		45	
26		36		46	
27		37		47	
28		38		48	
29		39		49	
30		40		50	

氏名		年齢	
住所	〒 都道府県 区市郡		
	電話番号	( )	

★★

キリトリ

第2回 ファミマガDisk 大賞募集要項

〔応募資格〕 年齢など、特に制限はありません。
〔対象とするゲーム〕 これも、特に制限はありませんが、ファミコンのディスクシステムとして制作できるものを対象とします。「パニックスペース」のように、地味だけれども奥の深いようなゲームアイディアを募集します。
〔応募媒体〕 特に限定しませんが、審査員が内容を理解しやすいような媒体でお願いします。レポート用紙に文章と図解を入れたものや、ファミリーベーシック、各種パソコンなどで作成したプログラムでの応募も受け付けています。ただし、直接プログラムを送ってきたからといって、紙資料での応募より有利になるとは限りません。
〔応募方法〕 右下の応募用紙に、必要事項を記入して、作品と一緒にお送りください。。なお、応募用紙はコピーでもかまいませんが、1作品に1枚を添付してください。なお、レポート用紙の場合には10枚までとします。11枚以上の応募作品は受領しかねますので、ご了承ください。
〔賞金〕 ファミマガディスク大賞 若干名 賞金50万円と記念品
佳作 10名 賞金5万円と記念品
※大賞は、ファミマガディスクとして商品化できるものを前提として選出します。したがって、優秀な作品が多数応募された場合、大賞授賞作品が複数になることもあります。
※授賞作品の著作権は、徳間書店インターメディア株式会社に帰属するものとし、製品化の際は販売数に応じたアイデア料が支払われます。
※応募資料は返却いたしません。

あて先 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIMファミマガ編集部
「ファミマガディスク大賞」係

応募用紙の書き方

●応募用紙の空欄に、必要事項を記入してください。郵便番号・住所・電話番号は正確に記入してください。
●応募用紙は、この本誌から切り取ったものでもコピーでもかまいません。
●記入もれがある場合は受け付けられません。ご注意ください。

第2回ファミマガディスク大賞応募用紙

作品名			
氏名		年齢	
住所	〒 都道府県 区市郡		
	電話番号	( )	

★★

キリトリ

名探偵
ホームズ大全集

宮崎駿が手がけた傑作TVシリーズ全26話をノーカット完全収録!!

セット価格			
	LD7枚組 TKLO-50023	税込	¥52600
	カラー/全630分(予定)/モノラル/CLV	税抜	¥51068
	VHS 7本組 TKVO-60119	税抜	¥83600
	カラー/全630分(予定)/モノラル	税込	¥86108

'91 1/1発売

Ⓒ1984RAI・東京ムービー新社

本屋さんで大人気の

TOKUMAアニメビデオえほん

はないちもんめ

11/21発売

初回限定 全3巻セット

¥26400(税抜)¥27192(税込) TKVO-60115

VHS カラー60分(2話収録)ステレオHiFi

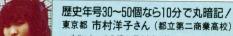
各巻¥9800(税抜)¥10094(税込)

Ⓒ毎日新聞社・徳間書店

第1巻 のぼるとやまねこ●草之丞の話

第2巻 さんまマーチ●みえなくたってともだち

第3巻 峠についた赤い郵便受け●五月はじめ、日曜の朝

発売元/徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 販売元/徳間コミュニケーションズ☎03(591)9161

ラクラク記憶術

作：かしわひろし
画：あずまひろみ

Ⓛ

ゲーム制作講座
講師／飯島健男
第８回

今月はちょっと趣向を変えて、ゲーム・デザイナーの心構えについてだ。最近、プロになりたい、という問い合わせがかなり増えているので、ここで一度答えておきたい。プロになるのって、じつはなってからがたいへんだってことをね。

プロの ゲーム・デザイナーになる心構えとは!?

ゲーム・デザイナーになりたい人が増えている。まあ、そういったわけでこの連載を始めたわけだが、どうも熱心にプロをめざしている人が最近とくにめだっている。やはり、ゲームを好きなのだから、そのまま趣味と実益をかねて職業にしてしまおうというわけだ。人間だれでも仕事は楽しくやりたい。

そこで、ゲーム好きがこうじてプロになりたいと思う。おおいにけっこうである。でも、プロになるからには、それなりの心構えをもっていてほしい。心構えというのは、やる気とか能力の問題ではない。一所懸命やります、根性だったら人に負けません／　などという人がいるが、こんなことはあたりまえのことなのである。

さて、キミはどんなゲーム・デザイナーになりたいのか。フリーとして自由にやっていきたいのか。自分のめざすソフトハウスの一員として働きたいのか。または、気の合った仲間といっしょにソフトハウスを作りたいのか。かんたんにゲーム・デザイナーになるといっても、手段や方法はいくつもある。そして、そのどれもが、メリットとデメリットが共存する世界なのだ。

まず、フリーでやっていく場合。これは私が『ブライ上巻』をてがけたときの状態があてはまるだろう。

フリーとしての最大のメリットは、なんといっても自由なことである。ただ、たったひとりであるがために、どこかのソフトハウスと提携しないかぎり、まずゲームを世に出すことができない。これは、自分から売りこみに行かないと、仕事が発生しないということだ。しかし、どんなソフトハウスでもいきなりわけのわからない人間に、１本のゲーム・デザインを任せることは絶対にない。もしあったとしたら、反対にそのソフトハウス自体信じられない。あぶない感じだ。

そのため、フリーでやっていくとしたら、それなりの実績がないかぎりむずかしいだろう。それに、いまのソフトハウスの現状だと、ゲーム・デザインだけの仕事しかしない人、あるいはできない人を必要としているところはまだすくない。まだ、ゲーム・デザイナーの必要性があまり認められていないのである。そのため、どこかのソフトハウスで、それなりの経験や、人とのつながりができてないかぎり、フリーにはなかなかなれない。ゲーム・デザイナーという職業がまだ確立されていない以上、仕方ないかもしれない。コンピュータのゲームが世に出て10年とちょっとしかたってないのだからムリもないのだけどね。ソフトハウスの立場も同じというわけだ。

つぎに、それではソフトハウスに入って、その一員としてソフトを作っていく場合。

これはいちばんメリットが多い。とりあえず生活が安定している。給料はもらえるし、ボーナスもあるかもしれない。それなりのハードや、開発用のソフトだってそろっている。わからないことは先輩が教えてくれる。机も電話もある。もう、いたれりつくせりなのだ。

でも、組織の一員として働いている以上、それなりの規則がある。この規則は、会社によって千差万別。たとえば、就業時間がきっちり決まっていて遅刻などが欠勤扱いになるほどの会社から、フレックスタイム制(出社時刻が自由)の会社まで、いろいろある。だから、会社に入ろ

プロのゲーム・デザイナーの心構え５か条

1 プライベートはないと思え！

自分の時間をもとうなんて100年早い。週休２日制とか、たっぷりの夏休み２週間なんてのはナイ。ゲーム完成まぢかになったら、それこそ家に帰れない日がつづくのだ。場合によっては、そのまえから帰れない、なんてこともある。だから、趣味はおろかペットを飼うことすらできないのだ。

2 彼女は作れないと思え！

作ろうと思えば作れないこともない。だが、つづかないのだ。だってプライベートな時間がないからなのだ。それでもなお、というなら、社内か昔の彼女との仲をつづけるかだ。ふつうの出会いはないと思っていい。だからかどうか、ゲーム業界の女性はたいへんもてている。

3 オタクと思われるのは覚悟しろ！

こういった職業についている人のことを一般の人は全部オタクだと思っている。違うといってもムダである。まわりがどういおうと気にせずがんばるしかないのだ。

4 有名人と会っても浮き足立つな！

これは、どの職業にもいえることだけど、有名人と会ったり、仕事をいっしょにするチャンスがあっても、オドオドするな、といいたい。プロになったのなら、プロとして接すればいいのだ。もちろん、有名人でなくったって、怖い顔の人や超美人に会ってもだ。

5 何でもできるようになれ！

恥を気にする必要はない。ユーザーが望むものを、ただ作ればよいのだ。悲しい恋愛ものも、激しい冒険ものも何でも挑戦しよう。ユーザーは神様なのだ。

うと思ったら、たんにその会社が出しているソフトを見るだけでなく、どんな規則があって給料がどれくらいなのか、それらのことを十分知っておいたほうがいい。

また、会社のほとんどは、その商品(ぼくはゲームは作品と呼びたいのだが、こう呼んでいる人が多いので)を会社のものとし、その商品を制作したスタッフにはいっさいの権利が発生しないシステムになっている。テレビ局に勤めている人が作ったドラマがどんなに視聴率を得ても給料が上がらない(逆に失敗しても給料は減らない)のと同じ仕組みだ。そんなシステムに不満のある人は、たぶんどんなソフトハウスに行っても勤まらないと思う。そういう人はソフトハウスを作るしかないだろうね。

さて、そこでどうやったらソフトハウスを作れるかだけど、まずさきにいっておきたいのだが、絶対に成功しない。やめたほうがいいと思う。ソフトハウスを作るということは、ソフトを作るだけではすまない。会社の家賃、社員の給料、電話代、電気代、コピー機の費用、人事の問題、業務計画……なんてややこしいことがいっぱい。だけどそのどれもが大事なことだ。もし、失敗したらただじゃすまない。会社を作るわけだからね。別におどすわけではないが、とにかくそういうわけだ。まあ、そういってもかんたんに作れてしまうわけではないけどね。

それでも、どうしてもソフトハウスを作るのだという人は、まずどこかのソフトハウスで修行をすることをすすめる。でも、ソフトハウス側もすぐやめちゃって逆にライバルになってしまうとしたら、とても困る。だから、大事な仕事は任せてもらえないかもしれない。そうすると修行の意味はあまりない。

けっきょくぼくが思ういちばんいいのは、自分の意志ややりたいことを理解してくれて、いっしょにやっていってくれる仲間が見つけられそうなソフトハウスに入ることだと思う。もちろんそんな夢のようなソフトハウスはかんたんには見つからないだろう。この業界に長くいたってなかなかそのような出会いはない。キミの幸運を祈るしかない。でもわりと独立を考えている人は多いからチャンスは比較的多いはずだ。

さて、キミ自身の心構え。これが大事なんだ。よくゲーム・デザイナーっていうのは自分のてがけたゲームを自分だけの作品だとか、自分がいちばん注目を受けたいと思いがち。でも、これは大きな間違いだ。もし、自分だけの作品と呼びたいならば、すべて1人で作るか、小説でもゲーム・ブックでも書いたほうがいい。

ゲームはみんなで作るもの。決して1人の力ではない。さらにできあがったゲームを宣伝したり売ってくれたりするパートも忘れてはいけない。これはオレのゲームなんだ、と思い上がっているとあとで痛い目にあうぞ。もし、完成したゲームがユーザーの注目するものであれば、シナリオであろうがプログラムであろうが、その部分を担当した人はほうっておいても自然と実力が認められていくものだ。だから、自分から進んで名前を売ろうとしたり、自己中心的な考えに走ったりすると、かえってチームの和を乱すことになったり、わけのわからないゲームになったりするぞ。

それから先輩のいうことはよく聞くように。彼らは、どんなゲームであろうが、ゲームを作っているのだ。そのゲームが好きであれ、嫌いであれ、実績は認めなければならない。そういった素直さが、いずれキミの役にたつはずだ。

たぶんゲームは今後文化の1つとして発展していくだろう。いまの我々ゲーム・デザイナーたちはその土台を築いているにすぎない。それを生かすも殺すもキミたちしだいだ。今後どんなゲームをキミたちが作り出すのか、すくなくともぼくは楽しみにしている。

今回は、ゲーム制作講座というより、プロとしてゲーム・デザイナーをめざしている人たちへのアドバイスになってしまったな。でも、それぐらいプロになる人が多いんだ。そして、そのほとんどの人がゲーム・デザイナーという職業をなにかしら勘違いしているように見うけられる。いま人気の職業だけに、競争相手は多い。もし、本気でめざすなら、それなりの心構えでがんばってほしい。

というわけで、来月はふたたび本題のゲーム制作講座にもどるぞ。そうそう、読者からのシナリオを取りあげる予定だった。ごめんなさい。忘れずに来月ね。

次回のお題

来月は各コンピュータ・ゲーム用のゲーム・デザインの違いを紹介したい。現在は家庭用ゲーム機、ゲームセンターでのアーケード版、そしてMSXをはじめとするパーソナルコンピュータとじつにさまざまなマシンがある。そして、同じソフトの移植でもいろんな違いがある。その違いはどこからきて、なぜそうするのか、ゲーム・デザインの基本はここから始まる。そのあたりを紹介しようと思う。

シナリオ募集

このコーナーでは、励ましのお便りやゲームの制作に関する質問などを待っている。それに、未発表のシナリオで自信のあるものはどんどん送ってくれ。このコーナーでも紹介していきたいし、優れたものは実際にゲーム化だって考えている。キミもスターを目指せ！ あて先は<〒105 東京都港区新橋4－10－7 徳間書店インターメディア「MSX・FAN編集部」ゲーム制作講座係>。

MSX turbo R を分析する!

turboRというと、高速モードやPCM機能が注目されているけど、実際に自分でそれをどう楽しめるのかというと、はたと考えてしまう。そこで、だれでも使えてしかも楽しいというパナソニックのA1STに付属の『デジトークツール』で声つきの電子カードを作ってみた。

0 準備・クリスマスと新年のネタで行く

パナソニックのturboRであるA1STの付属ソフトを使って、PCMの楽しさを紹介したいと思う。特別なものはなにもいらない。A1STがあればOKだ。あとは何をやってみたいかのアイデアさえあればいいわけだ。

というわけで、今回はサンプルとして、クリスマスカードと新年のあいさつを合体させたものを作ってみることにした。

Panasonic
1 デジトーク・ツール
2 グラフィック・ツール
3 カラー印刷・ツール
4 DOS 2
5 BASIC

↑AISTの付属ソフトから2本使って作成する

1 絵を描く・AISTの付属グラフィックツールでらくらく

とりあえず、今回は4枚の絵で構成することにした。もちろんほんとうは何枚でもいいけどね。そこで、付属の『グラフィックツール』が登場。これで絵を描いて、新たに用意したセーブ用のディスクに保存すればいいだけ。なにも迷うことはない。くるくるとマウスを使えば、30分ぐらいで1枚の絵ができあがる。もちろん細かくやりたい人は虫めがねの機能でドット修正しつつ描けばいいし、あらっぽくやりたい人はピカソのようにバババッとやってみよう。自分でもなかなかの絵が描けるはずだ。

↑初心者でも使いやすいグラフィックツール

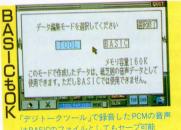
↑文字の入力も大きさ、色、種類がさまざま

2 PCMの音声をつける・デジトークツールで録音&編集

さて、さっき描いた絵のひとつひとつに音声のメッセージをつける番だ。それにも付属の『デジトークツール』を使う。そこで、録音に入るまえにメモ用紙に原稿を書いておく。

録音は、A1STの前面についている内蔵マイクで行う。このへんは下の写真で紹介しているので、参考にしてほしい。また、このツールは細かい雑音を消したり、間をつめたり、エコーをかけたり、いろいろなことができる。再生してみて、いろんな加工をしてほしい。

本体の後ろにマイクを差すところがあるので、マイクを使った録音やテレビやラジカセなんかからの音声を入力することも可能だ。※1 このへんが頭の使いようだ。

BASICもOK

『デジトークツール』で録音したPCMの音声はBASICのファイルとしてもセーブ可能

↑録音開始画面。深呼吸して、内蔵マイクにむかってゆっくり原稿を読みあげよう

↑録音した声を再生しているところ。聞いてまずいようならもう1度やり直すもよし

↑指定範囲を取ってつめたり、小さい点である雑音をきれいな無音状態に加工する

↑加工が終わったら、ファイル名をつけてセーブ。めんどうならば加工はパスしても平気

※1……接続するものによって多少、音が大きく入ったり小さかったりすることがあります。ラジカセからの入力のおすすめは、ステレオからモノラルにつなぐ接続コード(パナソニックRP-CA3A)を使ってください。また、カラオケのマイクを使うのなら、ジャックを標準から変えるものがあれば、ほぼどこのメーカーのものを使ってもかまいません。

3 絵と音を合体させる・『紙芝居』でプログラムを組む

ついに絵ができ、音声の録音も終わった。そこで、絵と音のファイルを組みあわせるために『デジトークツール』のなかにある「紙芝居」の機能を使ってかんたんなプログラムを作成する。

右に紹介しているのがその過程のようす。『デジトークツール』の右下にある人のマークが「紙芝居」機能。そこを選ぶとかんたんにプログラムが組める画面になる。そして、セーブ用に作ったディスクを入れて、順にファイルを読み出し、絵と音声をつないでいくわけだ。どの絵にどの音声なのか、確認してプログラムしよう。ここでしくったらばかばかしいからね。そのためにも絵と音声を同じディスクに入れておこう。そうすれば、ちょちょいのちょいの1分たらずで完成する。プログラムを組んだことがなくても、指示にしたがって入力していけばどうってことない。ほらこのとおりなのである。

あとは待ちに待った実行を残すのみとなる。このプログラムにもわかりやすいファイル名をつけてセーブしておくこともお忘れなく。

◎まっさらの画面。ファンクションキーにあるコマンドを使ってプログラム。最初は＊＊の注釈文

◎コマンドはLOAD。そして絵が先に読み出されて、最初のファイルを選ぶ

◎つぎが絵とペアになる音声のファイルを選ぶ。これで最初の1行は終わり。あとは同じ要領で

◎絵と音声のペアが1行におさまる。4画面構成なので、注釈文を入れて全部で5行のプログラム

◎というわけで1分ぐらいで「紙芝居」のプログラム完成。ファイル名をつけてセーブしてOK！

4 実行・ついに完成！みんなに自慢したいぞーっ！

プログラムを実行すると、テレビでいうと、ちょうど静止画にアナウンサーの解説がバックに流れる感じでさっきの絵と音声が実行される。それを見ていると、恥ずかしいが自慢したい気持ちになる。そのうえ、もっと凝ったものを作ってみたくなる。そう思えるほど、PCMとは楽しい体験だ。編集部ではこの際作品の募集をしたい。25ページと同じ方法で送ってくれ。

こんにちは！毎日寒いですがお元気ですか？

ターボRの付属ソフトのデジトークとグラフィックツールで電子カードを作ってみました

メリークリスマス！そして……

ハッピーニューイヤー！今後ともよろしくお願いします！

MSX でパソコン通信したい人のページ

パソコン通信 はじめの一歩

このページはパソコン通信に興味がある人のための新コーナー。「なんだかむずかしそうだし……」。とか思っていた人、だいじょうぶ。このページを読めば、パソコン通信とすぐに仲良くなれます!!

パソコン通信って、なんとなく知ってるつもりだけど……

電話回線でパソコンをつなげるのだ

パソコン通信ということばは、きっと1度ぐらいは耳にしたことがあるでしょう。

パソコン通信は、かんたんに言ってしまえばパソコンで電話をかけあうことです。

もう少し具体的に言うと、2台以上のパソコンを、モデムというパソコンのデータと電話回線用の信号を相互に変換する機械を通して電話回線に接続し、回線を通じて情報交換をすることを言います。

パソコン通信は1対1でもできますが、その機能を十分に活用するためにはネットと呼ばれる、情報交換の組織に入ることが必要です。

パソコン通信のネットは、下のイラストのように、中心になるホストコンピュータを通して、そこのネットに参加しているたくさんのパソコンなどが電話回線で結ばれているという仕組みになっています。

ネットには、参加者数人の小さなものから、何万という数の参加者のいる巨大なものまであり、それぞれ特色のある情報を交換しあっています。

ちょっと情報やメッセージをならべてみましょう。

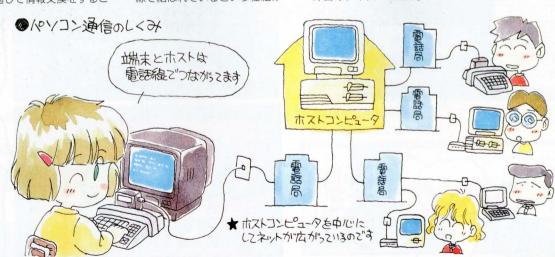
「コーヒーのおいしいお店知りませんか?」
「MSXの新機種の性能について教えて!」
「中東問題について考えよう」
「昨日のナイターの結果」
「今日の前場の株式市況」
「明日の湘南海岸の天気予報」
「このゲームで遊んでください」
「ネコは好きですか?」

などなどなど。

趣味のもの、実用のもの、さまざまな情報がネットの中を飛び交っています。

参加者は自宅のパソコンの前に座ったまま、たくさんの情報を自由に、かんたんに手にできるのです。

それではパソコン通信の実際を紹介していきましょう。

●パソコン通信のしくみ

パソコン通信で どんなことができるんだろう？

便利で楽しい情報を引き出す「機能」

パソコン通信のネットには、情報を引き出したり、提供したりするために、さまざまな機能(サービス)があります。

機能の呼び名は、ネットによってちがっていることがありますが、基本的にここでは

①電子掲示板
②電子会議(チャット)
③電子メール
④SIG(フォーラム)
⑤PDS(無料ソフト)
⑥データベース他

の6つに分類しています。

それぞれ情報交換の形はちがっていますが、ネットの参加者が情報を提供する、それを受け取ったほかの参加者が情報を返す、というのが基本となっています。

情報をネットに書きこんで提供することをアップロード、読み出して受け取ることをダウンロードといいます。

パソコンネットは情報交換の場ですから、参加者がアップ、ダウンを熱心にするほど活気が出ますし、ネットを通してほかの参加者と親しくなるチャンスも増してきます。

逆に読み出しだけでなんの返事も返さない参加者は、あまり歓迎されないかもしれません。

情報交換はすべて各端末の、キーボードからの入力によって行われます。

キーボードの操作方法は、各ネットによってまちまちですが、多くのネットはその操作方法を、通信中にもモニタに表示してくれる、ヘルプ機能を持っています。

通信中に操作に迷ってもだいじょうぶです。

電子掲示板
(BBS)

町で見かける「家庭教師いたします」とか、「乳母車おゆずりします」などの張り紙がしてある掲示板の、ネット版がこの電子掲示板(Bulletin Board System 略称ＢＢＳ)です。これはネットに参加している人達に自分の意見や質問、必要としている情報などを知らせるために、ホストコンピュータの中に作られた掲示板(ボード)に書きこんでおくものです。

ホストを運営しているシスオペ(システムオペレータ)からの連絡なども、専用のボードに書きこまれ、参加者の目にふれられるようになっています。

参加者は書きこまれた情報の中から自分の好きなものを選んで、それについての意見や返事、質問の答えなどを同じ掲示板に書きこんだり、メール(右下の電子メールを参照)を送ったりします。

そして新しく書きこまれたボードを見た人達から、また別の意見が寄せられ、つぎつぎに仲間のつながりができていきます。

これがＢＢＳの魅力であり、パソコン通信の基本なのです。

ＮＩＦＴＹ-ＳｅｒｖｅのＢＢＳのメニュー

ＥＹＥ-ＮＥＴのアイドル関係のＢＢＳから

電子会議
(チャット)

ネットの参加者どうしで、キーボードとモニタを使って筆談のようにおしゃべりするのが電子会議(チャット)です。

ＢＢＳとちがう点はちょうど電話で話すように、リアルタイムで情報交換ができることです。

ホストが持っている電話の回線数に応じた人数で、同時に文字による楽しいおしゃべりをすることが可能です。

ＣＢシミュレータでのチャット(NIF)

●同時にたくさんの人とネットでおしゃべり

電子メール

ネットの参加者の個人にあててメッセージを送る機能が、電子メールです。

ホストの中に、参加者各人へのポストが用意されています。

参加者の各人が持っているＩＤ番号や、ハンドルネームというネット内で使われるペンネームのような呼び名などで相手を指定して、メッセージを書くと、自動的にそのメッセージがその人のポストへ入れられます。

このメッセージは、他人に読まれることはありません。

送られたメッセージに返事を書くこともももちろんできますから、ネットを通して文通することができるわけです。

ＭＳＸフォーラムからのメール(NIF)

●ハガキのかわりにネットで手紙が送れます

写真の説明文の(NIF)はＮＩＦＴＹ-Ｓｅｒｖｅ、(EYE)はＥＹＥ-ＮＥＴ、(MSX)はＡＳＣＩＩ　ＮＥＴ　ＭＳＸのものであることを示しています。

SIG
(フォーラム)

SIG(シグ＝Special Interest Group)というのは、ネットの中で同じ事柄に関心を持つ人人が集まってテーマにそった情報を交換するための、同好会、研究会のことです。

つまり、限定された情報を交換するために専門化したＢＢＳと言えるでしょう。

話題となる題材は多種多様なもので、各種コンピュータのハードやソフト、時事問題や経済問題に関するものなどから、ゲームやマンガ、ＳＦ、食べ物について、恋愛問題、スポーツに関することなど、上げていったらきりがないほどです。

シグには誰でもすぐに参加できるオープンなものと、参加者を限定しているクローズなものとがあります。

それぞれのシグには、そのシグの中心となる議長(シグオペ、ボードリーダーなどと呼ばれる)がいて、そのシグ全体の情報の流れを調整しています。

各シグでは、そのテーマについての真剣な、ときにはなごやかで楽しい討論が活発に交わされています。

またその分野でわからなかったこと、知りたいことを書きこんでおけば、それに関して専門的な知識を持った人からの情報を得ることができるでしょう。このシグに参加することは、パソコン通信の最大の楽しみと言えるでしょう。

ずらりとそろったフォーラム(NIF)

ＭＳＸフォーラムに参加してみた(NIF)

PDS
(無料ソフト)

PDS(＝Public Domain Software／パブリック・ドメイン・ソフトウェア)とは、厳密には著作権が放棄されたソフトのことですが、単に無料で使用できるソフトといった意味でも、ふつうに使われています。

ＰＤＳはネットの中に保存されていて、参加者ならばだれでも無料で自分のディスクなどに転送して使うことができます。通信をするのにかかせない通信ソフトや、ゲームソフトはもちろん、音楽やＣＧのデータや、便利なツールソフトなどがあります。

ＰＤＳはそれを使ってみた人からの情報によって、成長するソフトだと言えます。

たとえばそれを使ってみて、バグが出たときのレポートや、ツールをより使いやすくするための意見などをメールにして作者に送ります。

作者はそのメールからバグを取ったり、改良したりしてバージョンアップしたものを再びネットに書きこみます。

これをくりかえすことで、そのソフトはより完成され、たくさんの人の共有する大切な情報として、たくわえられるというわけです。

PDSで見つけたCG(NIF)

作者のコメントも書きこまれる(NIF)

データベース他

いままで紹介した５つのほかにも、パソコンネットにはいろいろなサービスがあります。

たとえば、いろいろな情報を図書館のように整理して保存してあり、参加者が必要なときにそれを読み出して使うデータベースがあります。

大きなネットでは、新聞社などと協力して作られた大規模なデータベースがあり、その新聞に掲載された情報を、各種の項目で検索することができます。

また、海外のデータベースと提携し、日本にいながら世界の情報をキャッチすることができるネットもあります。

ほかには、実用的な情報を提供する機能があります。

たとえばその日のニュースや天気予報、新刊情報、コンサートやイベントのチケットの情報、各種占いによる運勢までネットから知ることができます。

また、ネットがデパートなどと提携していて、ネットのなかで、デパートに品物を注文することができるというサービスも行われていますし、航空券の予約のできるネットもあります。

このようにネットのサービスは、より便利に、広範囲に、どんどん広がっているのです。

10月９日の朝日新聞ニュース速報から(NIF)

ＴＶのビデオチェック用データ(EYE)

大手の有料ネットを3つ紹介しましょう

大きなネットには大きなサービスがある

最初のほうで述べたように、ネットには草ネットと呼ばれる小さなものから、万単位の参加者のいるものまでさまざまなものがあります。

草ネットには友達どうしの会話のような気安さという魅力がありますが、情報量やサービスの豊富さという点では、このページで紹介するような大きなネットに軍配が上がるでしょう。

下の3つは参加するのに料金がかかる、有料ネットです。

参加したい人は、まず各ネットを運営している各社に連絡してみてください。

アスキー　ネット

ASCII NET MSX

月刊ＡＳＣＩＩや、ＭＳＸマガジンを発行している会社として知られている、株式会社アスキーが運営しているパソコンネットが、ＡＳＣＩＩ　ＮＥＴです。

現在ＡＣＳ、ＰＣＳ、ＭＳＸ、ＤＰＩの4つのネットが運営されています。なかでもＰＣＳは、5000本以上ものプログラムをたくわえた、ＰＤＳ、フリーウェアの宝庫として、パソコン通信を趣味にする人達のあいだで知られています。

しかしＭＳＸユーザーには、より魅力的なネットがあります。ＡＳＣＩＩ　ＮＥＴ　ＭＳＸは、ＭＳＸユーザー専用として作られたネットで、ＭＳＸに関するものを中心に、いろいろな情報が交換されています。

ＭＳＸネットの中は、Ｍタウンという架空の町になっていて、参加者はＭタウンの住人として町の中の建物を訪れるというかたちになっています。

ＭＳＸ専用のＰＤＳのライブラリや、ＭＳＸに参加している各社の担当者が待っているコーナーなどがあります。

ＭＳＸユーザならば、１度はのぞいてみたいネットです。

ASCII NET MSXはＭＳＸ専用ネットだ

■連絡先&料金

ＡＳＣＩＩ　ＮＥＴ　ＭＳＸ
登録料金＝3,000円
基本料金(5時間までの使用料金)＝月額1,500円
ネット使用料金／5〜20時間は、3分間あたり20円。20時間以上使用すると月額7,500円の固定料金制。
なお、指定クレジットカードのアスキーカードを使用した場合には、月額1,500円の固定料金で使える。

連絡先／東京都港区青山6-11-1
スリーエフ青山ビル
アスキーネット事務局
☎03-486-9661

ニフティー　サーブ

NIFTY-Serve

総合商社の日商岩井とコンピュータメーカーの富士通が共同出資して設立された、エヌ・アイ・エフ株式会社が運営する、ネットです。

特徴としてはまず、新聞社、通信社、海外と結んだ、実用的な情報の充実があげられます。朝日、読売、毎日、日経の各新聞社からは、最新のニュースが提供されているほか、アメリカの通信ネット、CompuServeと提携し、海外の人とも情報を交換することができます。

そのほかNIFTY-Serveを仲介として、800以上におよぶ海外のデータベースの膨大なデータを、１分間60円の国際回線の使用料と９ドルからの情報検索料で利用することもできます。

また、新刊情報、ビデオ情報、コンサートの前売りチケットの状況、星占いなどの趣味や生活を豊かにするようなメッセージがたくさんあります。

もう１つの特徴は、数多くの分科会を持つフォーラムです。趣味のフォーラムをはじめとして、スポーツ、カルチャー、教育、家庭、パソコン／ワープロなど11に分類された180以上のフォーラムがあります。

NIFTY-Serveはビジネスにも強い味方

■連絡先&料金

NIFTY-Serve
登録料＝2,000円。指定クレジットカードを使うと無料
基本料金＝１分あたり10円
銀行引き落としの場合毎月500円の別料金がかかる。入会には、書店やパソコンショップで売られているメンバーズパック（入会に必要な仮のＩＤとマニュアルのセット、5,000円）かファミリーパック（4人分入って、8,000円）が必要。

連絡先／東京都千代田区麹町1-10
麹町広洋ビル　エヌ・アイ・エフ株式会社　☎03-221-7363

かる〜いノリも楽しいEYE-NETの入口

アイ　ネット

EYE-NET

ＥＹＥ-ＮＥＴは、フジサンケイグループの１つである、株式会社フジミックが運営するネットです。

ＥＹＥ-ＮＥＴの特徴は、まず、提供している情報を「番組」と呼んでいることです。

番組は全部で200コーナー以上あります。

そしてこの番組は３〜４か月に１度、内容や利用状況が検討され、改編がおこなわれます。これによって、常に新鮮なサービスを提供するわけです。

まるでテレビやラジオみたいですね。

ＥＹＥ-ＮＥＴは、他のネットにあるようなビジネスやコンピュータの情報ももちろん充実していますが、もっとも有名なのは芸能関係の情報に強いということ、特にアイドル系の情報には定評があります。

今ちまたで人気の乙女塾や、ミス・リリアの杉本理恵ちゃんの番組もあり、ときどきＤＪというイベントがおこなわれているようです。

このときにはそのボードの中心になっているアイドル本人と、ネットで直接に会話ができるチャンスもあるとか。

各種イベントの情報や、テレビ番組のビデオチェック情報などもあり、アイドルのおっかけをするにはもってこいのネットかもしれません。

■連絡先&料金

ＥＹＥ-ＮＥＴ
個人会員と、法人会員(同時に12個のＩＤを発行してくれる)がある。

●個人会員

登録手数料(入会金)	1,000円
年会費	6,000円

●法人会員

登録手数料	10,000円
年会費	60,000円

連絡先／東京都新宿区河田町３－１
フジテレビ第三別館
(株)フジミック
ＥＹＥ-ＮＥＴセンター
☎03-357-1738

通信にかかせない物は、電話回線、モデム、コンピュータ

これだけあれば準備はOKなのだ！

パソコン通信をするためには電話回線、モデム、コンピュータの3つが必要です。

電話回線はあらたに引く必要はありませんが、回線の種類によっては工事が必要な場合があります。

読者のみなさんはMSXを持っている人が多いと思いますので、モデムは通信用のソフトを内蔵したMSX専用のものが手軽でいいでしょう。

32K以上のMSXならば通信は可能ですが、本体以外の道具が別に必要になる機種があります。

電話回線はモジュラー型にしなくては

電話回線は端末とホストをつなぐ情報のパイプラインで、通信をするには絶対に必要です。

電話回線は普通の家庭用電話の回線が使えますが、あなたの家の電話回線が、モジュラー型という、小さなコンセント状の端子をカチンと接続するタイプならばそのまま通信に使えます。

しかし、モジュラー型以外の3極コンセント型や、ローゼットに直接電話線を接続している場合は、モジュラー型に直さなくてはいけません。

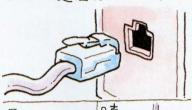
3極のものは、モジュラー型に変換するためのアダプターが市販されているので、電気屋や電話を扱っている店でこれを買ってください。500〜600円ぐらいでしょう。

ローゼット直接の回線は、電話局に工事をしてもらいモジュラーの端子をつけてもらわなくてはいけません。工事にかかる費用は、5900円です。

余裕があれば専用回線を引いてもらうのもいいかもしれませんが、権利料や工事費などで約8万円の費用がかかります。

またキャッチホンのサービスを受けている場合、通信中に割りこみの電話がかかって来ると、通信用の信号に影響し、文字がめちゃくちゃになったり回線が切れたりすることがあります。

キャッチホンをやめる、専用の回線を引く、電話のかかってこない時間帯を使って通信するなどのくふうが必要です。

●パソコン通信はモジュラー型で…

●MSXとモデムの組みあわせ方

汎用モデム＋232Cインターフェイス

MSX専用モデムカートリッジ

●MSX専用モデム

FS-CM1　HBI-1200

↑パナソニックのモデムカートリッジ価格32,800円

↑ソニーのカートリッジも最大1200bpsで32,800円

電話回線とパソコンをつなぐモデム

コンピュータと電話回線の間に立って、コンピュータのデータと電話回線用の信号を変換する機械がモデムです。

モデムはRS-232Cインターフェイスによってコンピュータと接続されます。

MSXには、このインターフェイスが装備されていないので、MSXのスロットに差しこんで使う、専用モデムカートリッジが発売されています。

この専用モデムカートリッジは、通信をするのに必要なソフトを内蔵していて、通信のための環境を整えることがかんたんにできるという利点があります。

便利な専用モデムカートリッジですが、弱点もあります。

モデムが信号を送受信する速度の単位をbps（Bit Per Second）と言います。

専用モデムカートリッジは最大1200bps（1秒間に1200ビットの情報を送る）ですが、現在ネットの通信速度は2400bps対応が増加中で、やがてこれが主流になるでしょう。

汎用モデムは、高速通信に対応した環境設定でデータを受け渡ししますが、専用カートリッジは1200bps、つまりデータの流れ方が遅いのです。

MSXにも汎用モデムを接続することが可能ですが、そのためにはRS-232Cの端子を追加するためのRS-232Cインターフェイスが必要です。

これは現在アスキーとソニーから販売されていますが、通信販売であったり、店頭になかったりして入手しにくいという実情があります。

また、汎用モデムには通信ソフトはついていませんから、自作するか市販のものやPDSを別に手に入れる必要があります。

専用モデムカートリッジも汎用モデムも一長一短がありますが、MSXで通信を楽しみたい人は手間がかからず、接続もかんたんな専用モデムカートリッジがやはりいいでしょう。

●RS-232Cインターフェイス

アスキーMSX-SERIAL232　ソニーHBI-232

↑アスキーで通販している。19,417円

↑こちらはソニー製。価格は19,800円

●汎用モデム

アイワPV-A24VM5　オムロンMD24FP5II

↑2400bpsで、B5版ぐらいの大きさの箱型モデム。価格は44,800円

↑手のひらサイズのコンパクトモデム。2400bpsで42,800円

MSXと周辺の機能を整えるソフト

現在のパソコンネットは、漢字かなまじりの文書による通信が常識となっています。

ですから、端末に使うMSXにも、日本語漢字処理をする能力がなければ力不足です。

MSX2+やMSXturboRは漢字ROMとMSX-JEを搭載している機種がほとんどなので、モデムだけあればすぐに漢字で通信ができます。

この点では通信向きのコンピュータと言えるでしょう。

漢字ROMもない機種には、漢字ROM搭載の日本語標準カートリッジHBI-J1や、MSX-WriteⅡなどで機能を追加することもできます。

また、モデムに内蔵されたソフトよりも機能の多い通信ソフトも市販されていますので、通信に慣れてきた人や汎用モデムを使う人は、これを使うのがいいでしょう。

●MSX用通信ソフト
アスキーMSX-TERM

MSX用の通信ソフトでMSX-JEに対応している。価格12,800円

●日本語カートリッジ
ソニーHBI-J1　アスキーMSX-WriteⅡ

MSX-JE準拠の日本語カートリッジ。17,000円

漢字入力ソフトになるワープロソフト。24,800円

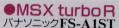
●MSX turboR
パナソニックFS-A1ST

最新鋭のturboR。JE搭載で87,800円

●MSX2+
ソニーHB-F1XV

MSX-JE搭載の2+。69,800円

●MSX2+
サンヨーPHC-70FD2

JEがないので通信には不利？ 87,800円

パソコン通信は むずかしくはありませんよ!!

聞きなれない用語に負けないで！

パソコン通信をはじめるときに、まずつまづくのがモデムや通信ソフトを各ネットにあわせて設定する作業です。

聞いたことのない規格や用語に惑わされてしまいがちですが、これは通信をはじめると誰もが一度はひっかかるものですから、モデムや通信ソフトとネットの説明書をよく読んで、正確に設定しましょう。

下の表は専用モデムカートリッジのFS-CM1を使って、今回紹介した3つのネットに入るための設定を示したものです。

表①はモデム自体の初期設定で、内蔵通信ソフトMSX-TELCOMで設定できます。

表②、表③は3つのネットに共通の通信パラメータで、表②はMSX-TELCOMのもの、表③は市販通信ソフトのMSX-TERMのものです。

各表にあわせて設定すれば、3つのネットには問題なく入ることができるはずです。

表① FS-CM1 モデムカートリッジ初期設定

自動立ち上げ	モニター音	電話回線種	シフトJIS
初期画面	自　動	自　動	あ　り
ファンクション	ステータス表示	接続プリンタ	モデム規格
な　し	あ　り	漢字プリンタ	CCITT

表② 通信パラメータの設定
(FS-CM1内蔵通信ソフトTELCOMの場合/P91の3ネット共通)

回線モード	通信速度	データビット長	シフトI/O	ストップビット
モ デ ム	1200ビット/秒	8ビット	な　し	1ビット
XON/XOFF	文字コード	表示文字	表示画面モード	通信方式
あ　り	シフトJIS	12ドット漢字	SCREEN7	テキスト
受信CR	送信CR	受信LF	インターレース	エコー表示
CR+LF	CR	LF	し な い	し な い
DELコード	文字間タイマー	行間タイマー		
NULL	000	000		

表③ 通信パラメータの設定 (MSX-TERMの場合/P91の3ネット共通)

通信速度	データビット長	パリティ	ストップビット	フロー制御
1200bps	8ビット	な　し	1ビット	XON/XOFF
SI/SO制御	ローカルエコーバック	送出漢字コード	オートタイプ	
な　し	な　し	シフトJIS	LF待ち	

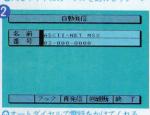
MSX-TELCOM

1つ1つ確認しながら設定している途中画面

MSX-TERM

MSX専用通信ソフトの設定画面だ

MSX-TELCOMでネットに入る

①入るネットにカーソルをあわせリターン

②オートダイヤルで電話をかけてくれる

③回線がつながったらIDを入力する

④無事に入れた。さーてなにをしようか

MSXのシミュレーションゲームはまかせなさい！

FAN STRATEGY

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム１本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか１つをさしあげています。

三国志Ⅱ・新君主のおいしい技

苦しい新君主のスタートを少しでも楽にしようとするもので、ズバリ兵糧攻めです。

①シナリオ３・新君主で武力・魅力を高くして28国を選ぶ。仮想モードのほうがやりやすい
②できるだけ早く兵糧を400～600買う
③翌月、金も兵糧も全部持って19国を攻める
④一騎打ちは拒否して、できるだけ戦わずに逃げまくるが、敵将をひとり捕えたい
⑤２か月も逃げ回っていると、敵の兵糧が底をつく（28国に退却）
⑥28国には金も兵糧もないので秋にならないうちに攻める

④で敵将が捕まらなかった場合は……、
⑥金も兵糧も全部持って28国を攻める
⑦劉備（りゅうび）は19国に退却するが、出陣しなかった武将が捕まるので、秋になるまえに19国を攻める

失敗の要因としては次の２つがあります。
・商人がなかなか現われず、６月までに完了できない
・金０、兵糧０の国を他国に横取りされる

なお、この作戦は以下のシナリオにも応用できると思います。
・シナリオ１で５国から４国か７国を狙う
・シナリオ２で４国から５国を狙う
・シナリオ４で13国から29国を狙う
・シナリオ５、６で41国から36国を狙う

（ｂｙ松田伸也・福岡県）

●実験

武力100、魅力80（またはこの逆）、上級、仮想モードで７回試したが、完全な成功は一度もなかった。しかし、19国での長期戦の間に兵の少ない武将が28国に退却し孫権（そんけん）がこれを攻め取ったため劉備などは退却できなくなって関羽（かんう）・張飛（ちょうひ）・趙雲（ちょううん）などの武将を兵士つきで捕えたことが３回あり、この結果は十分おいしいといっていいだろう。成功率はあまり高いといえないが。

失敗の原因は、第１に商人だ。３月までに兵糧を買えないと失敗すると思ってリセットしたが、これは完全な成功を目標としたためで、４月に兵糧を買えれば成功することもあると思う。（長期戦の間に秋を迎えるとどうなるかも試せばよかった）。これが原因でリセットしたのが３回で、残りの１回は、３月に兵糧が買えたが、孫権が28国を取らなかったうえに、19国の戦闘が終わったのが６月になったので、攻めこむまえに28国の兵糧が潤ってしまった。

なお、19国の戦闘期間は２～４か月だった。

●コメント

このゲームでは、十分な兵力を用意すれば兵糧攻めが可能だがこれまで投稿がなかった。いや、なかったわけではないのだが、採用に値するものはなかった。この投稿も主旨は兵糧攻めそのものではない。

←シナリオ3、新君主で28国を自国として、まず400～600の米を買い、金も米も全部持って19国を攻める

←実験では、19国の長期戦の間に28国を取られた場合が最もおいしかった

←ひたすら逃げ回っていると、2～4か月で敵の兵糧がつきる

←金も手に入ったし、兵糧も十分残っている

←関羽・張飛・趙雲などの武将が兵士つきで手に入るのもおいしい

←こちらは28国に逃げて孫権の部下となった武将。このときは諸葛亮（しょかつりょう）を取られたのが痛かった

今月のプレゼント 体力攻めの中村クンにはゲームを１本、残りの２人にはテレカ。兵忠作戦のあんまおとこにはレポートの結果がはっきりするまで、保留します。ちょいネタの人々は④ね。

水滸伝・体力攻め

私は13年で、つまり1114年にクリアしましたが、その秘訣となった戦法です。

①小者０、体力最高かそれに近い強者ひとりで攻めこむ

②敵の強者はひとりしか出陣しないので、ぐるぐる回し(侵入できない地形の回りを逃げまわる)ができる国なら30日まで逃げまわり、できない国では動かずに敵が近寄って来るのを待ち、攻撃される直前に退却する

③敵の体力が25〜35になるまで②を繰り返す。敵が休養しなければ、ぐるぐる回しのできる国なら２回、できない国なら５〜６回必要。④が翌月になるようなら敵の体力は30以下にする。ただし、決して25未満にしてはいけない

④腕力・体力が大きくて小者０の強者１〜３人で攻めこむ

⑤できれば城か山・森に入り、一騎討ちで勝つ(体力差が大きすぎると断わられるので、一度攻撃を受けてから申しこむ)

敵の出陣する強者は、一覧表の最上部に表示される者ですが、それが統治者か体力25未満の場合はその下の者が出陣します。

(ｂｙ中村隆佳・北海道)

●実験

シナリオ2、レベル5、魯智深または晁蓋で試したところ、ぐるぐる回しのできる国でもできない国でも成功した。複数の国を使うほうがいいが、1か国からしか攻めこまなくても成功した。ただし、ぐるぐる回しのできない国に対しては1か国のみから攻める場合は試していない。

一度、熊を退治するために作戦を中断しことがあったが、そうすると一覧表の順序も出陣する強者も変わった。しかし、少し時間がかかっただけで、成否には影響なし。

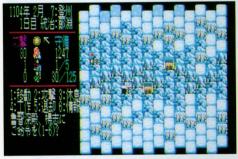
また、中村クンの挙げた条件のどちらにもあてはまらないのに一覧表で2番目の強者が出陣したこともあったが、作戦自体にはほとんど影響がなかった(出陣した強者の腕力が81と大きかったので、とどめを刺すのに2人を要したのみ)。なお、体力25未満になると出陣しなくなるかどうかは確認していない。

●コメント

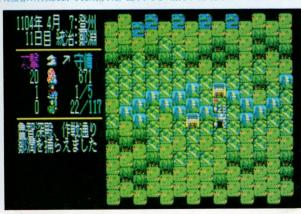
小者0で攻めこむと、コンピュータの国は強者ひとりしか出陣させないこと出陣した強者を全滅させるとその国全部が手に入ることを利用した技だ。守りさえ十分なら小者0でどんな大軍が相手でも勝てるし、兵糧も大して使わないから、これは三国志の土地交換による兵糧攻めやジンギスカンの武力999作戦などに匹敵する必殺技だ。

なお、④の人数は敵の出陣する強者の腕力によって決めるといい。

ところで、これを読んで戦国群雄伝の行動力攻めを思いつく読者がいると思うが、攻めこまれた場合、行動力は減らないので成功しない。

シナリオ2、レベル5、魯智深(6国)で、まず再編成で、魯智深・施恩(せおん)以外の小者を0にする

2月、楊志(ようし)に米30を持たせて7国に攻めこませ、ぐるぐる回しのできる国なので30日間逃げまわる

出陣してきた強者の体力は80から53に減った。出陣すると10減るから、元は90だったはずだ

3月、曹正(そうせい)が攻めこみ、敵の体力が29になったところで退却

4月、武松(ぶしょう)が攻めこんだが、敵が撮影時に限って城から動こうとしないので、誘い出して一騎討ちを申しこむと2度目に受けてくれ、武松が勝った

水滸伝・時間稼ぎで守る

敵が攻めてきたときの守り方です。

①敵の強者の数を城の数より少なくする
②少なくともひとりをマップの隅に配置する
③攻撃される直前に戦場に退却するのだが、その前に、敵から最も遠いところに援軍を出す
④援軍は隅へ逃げる

③～④を繰り返していれば時間切れで勝て、兵の損失も軽くすることができます。

（by　はいえなくん・千葉県）

●前提条件

光栄の歴史物では，攻められても勝てるということより、攻められないようにすることのほうがはるかに重要だ。したがって、国の守り方はあまり採用していない。しかし、この作戦は準備がまったく必要なく、前提条件は「敵の強者を城より少なくすることができる程度に小者がいる」ということと「ある程度体力がある強者が多い」ことだが、どちらの条件も、満たされているかどうかは試してみなければはっきりしないことだ。したがって、ついうっかりスキを作ってしまい、攻められたときの最後の手段として、前提条件はないといってもいいだろう。

●手順

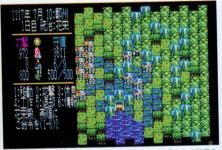
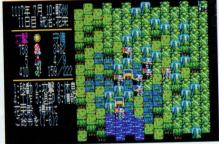
味方の強者が多い場合と少ない場合ではかなりやり方が変わるし、川があると強者の使い回しがぐっと楽になるが、最も厳しい場合、つまり強者全員で戦う必要があり、最低限の強者しかいない場合の手順をまとめてみよう。

①敵の強者を城の数より少なくする(城から出てはいけない)
②最初に戦えなくなった強者を戦場に退却させる(8日たたなければ再出陣できない)
③戦えなくなった強者をおとりにして隅に逃がす(地形の関係でむずかしい場合は、早めに援軍を出して隅に向かわせる)
④以下、戦えなくなった者は戦場外に退却させる
⑤敵が城の数より少なくたっら、おとりを残して退却させる
⑥おとりが敵の攻撃を受ける2日前に敵からできるだけ遠いところに援軍を出す
⑦おとりを戦場に退却させる
⑧援軍を新たなおとりとして隅に向かわせる
⑨⑥～⑧を繰り返す

「攻撃を受ける2日前」を判断するのはやや難しいので、できれば隅に行った者のひとりはおとりとせず、援軍の呼び出しに専念するほうがいい。コンピュータは小者が多いか、体力の大きい者を追う傾向があるので、この役には小者0で最も体力の低いものが適任だ。

●実験

シナリオ2、レベル5、晁蓋で体力攻めの準備をしているとき、うっかりして攻めこまれたことがあったので、その状況を再現した、小者も強者も十分だったので前述の手順通りではない(写真参照)。楽勝だったが、すぐに小者を補充できる状況だったから役に立ったので、そうでなければ、文字どおり国を奪われるのを遅らせるための時間稼ぎにしかならない。やはり攻めこまれないようにすることこそ重要。勝てる力があっても賄賂を払うほうがいい場合もある。

↑高俅軍が11国から10国に攻めこんできた。味方には小者100の強者が5人と小者0の強者が4人いる

↑城の数は6、敵の強者の数は8人なので、まず3人の強者を捕えるか退却させなければならない

↑敵の強者は5人になった。一方小者0で最も体力の低いものを右上隅に配置している

↑敵の攻撃を受けない位置に援軍を出せるようになったので、最も体力の大きい強者を出撃させた

←敵は体力の大きい援軍を追ってきたので、攻撃を受ける直前に援軍を出し、退却させた

←そして30日目。敵は退却するしかないが、もし、味方の小者数が変わらなければ2か月後にはまた攻めて来るだろう

信長の野望〈全国版〉実験レポート募集 兵忠作戦

全国統一の方法です。

1．石高100以上、町100以上、治水度100にします。また、部隊編成を第1：15％、第2：65％、第3：20％にします

2．一切、兵を雇わず、ひたすら兵と民に金や米を施し、兵忠1000以上にします(10〜12年かかります)。ただし、金はある程度入るようになったら攻められたときのために200くらいは残しておいてください

3．1〜2の間に攻められた場合、早い時期だと、なるべく兵を残して勝ってくださいとしかいえません。すいません。

しかし、施し始めてから5年以上たてば、第1部隊を城に置いて、ひたすら寝返りをやることによって勝てるはずです。第2・3部隊は、できるだけ戦わないようにし、奪えない敵兵は必ず全滅させてください。敵兵が入ると兵忠が下がります。ただし、大名が攻めてきて退却されるのはしかたがありません。

寝返りについては、敵・味方の兵忠や魅力によって違いますが、最低で兵2の部隊からは兵は奪えません。※編集部注参照。

なお、敵兵を奪うので兵糧が足りなくならないよう注意する必要があります

4．準備ができたら、まず自国に50の兵を残して隣国を攻め、自軍を全滅させてください。ただし、金はたくさん残しておいてください

5．すぐにどこかの国が攻めてきますが、金さえあればやはり寝返りで勝てるはずです

6．今攻めてきた国を調べて、兵が自国より少なく金がたくさんあれば、兵20と大量の金を残して攻め込みます。第2・3部隊で戦って、兵が少なくなれば「寝返り」で敵兵を奪い、最終的には敵を全滅させてください。退却されたらしかたがありませんが……

7．敵が攻めてきますので、寝返りで兵を奪います。どちらか一方の国は兵力を40〜50より多くしないようにします

8．周りの国を調べて、勝てそうな国があればとりますが、できるだけ兵忠を下げないようにしてください。攻めるときは、どの国も金さえ十分あれば兵力は20くらいでかまいません

これを繰り返せば、全国統一は早いでしょう。

(byあんまおとこ・鳥取県)

編集部注・MSXFAN89年5月号「寝返りで敵兵を奪う」で参考になりそうな事項
①1日に1回しか成功しない
②兵の多い敵部隊を狙うほど多くの兵を奪える
③狙った敵部隊の兵力と同じだけの金を使うと最も効率的
④兵忠が敵より小さい場合、寝返りは絶対に成功しない
⑤敵が遠いうちは、金1を使うことによって敵の兵忠を下げるといい

じつは、この投稿はずいぶん前に来たもの(消印が平成元年5月)。実験に時間がかかりそうなので保留にしておいたのだが、このままでは永遠に日の目を見そうもないので、読者に頼ることにした。つまり、実験レポート募集というわけだ。

内容は「寝返りで敵兵を奪う」と大して変わらないのに、なぜボツにならなかったかというと、これならレベル5の「HEXを見ない」モードでも全国統一を果たせるかもしれないと思ったからだ。レベル5の「HEXを見ない」モードでは信長ですら全国統一は無理だ(と担当者には思えた——もちろん代理戦争は使わないで)。それがもし可能になるなら十分掲載の価値がある。

というのは、担当者の勝手な解釈だから、あるいは全然話にならないかもしれない。しかし、それならそれで、そういうレポートでもかまわないので奮って応募してほしい。

応募規定

○条件：信長の野望〈全国版〉(MSX2／2＋版)の50か国モード、レベル5、HEX(コンピュータどうしの戦い)を見ない、織田信長でプレイすること。ただし、成功レポートに限り、他の大名でもいい。また、成功レポートには必ずセーブディスク(ROM版はFMパック経由でディスクにセーブ。FMパックを持ってない人はセーブテープでもいい)を添付すること。セーブ箇所は以下の通り。
①1565年1月
②兵忠が1000になったとき
③最初の1か国(2か国目)を攻め取る直前
④3か国目を攻め取る直前
⑤50か国目を攻め取る直前

○締切：平成3年1月25日必着

○賞品：成功レポートで掲載に値するものがあれば、最も優秀な人にゲームを1本(該当者なしもあり得る)。内容の評価または抽選で5人にMファン特製テレカ

○発表：平成3年4月号本誌

キミはレベル5・HEXを見ないモードで全国制覇できるか？

ちょいネタ伝言板

ちょいネタといえども最近はレベルが高いので見のがせない。

■三国志Ⅱ

★共同作戦に出て来る武将は、原則として一覧表の上から順に選ばれるので、攻めこむ直前に共同軍を出してくれそうな国の武将を武力順に整列させるといい。ただし、兵0では意味がないので、武将の兵力にも注意すること(編集部注：同盟国の武将を整列させると総合信用度が落ちる)

(by大谷武士・福島県)

★敵君主の敵対心を100にして同盟を申しこむと敵は使者を捕らえようとする。捕らえられると3、斬られると5、敵の総合信用度が落ちるので、これを繰り返して敵の総合信用度を0にすると、忠誠度が100じゃない武将は敵中作敵にかかりやすく、忠誠度も落ちやすい(編集部注：未確認)

(by見学英寅・千葉県)

■水滸伝

★攻めこむとき、残す予定の武将のうち、弓や妖術を使えるものも連れて行って弓や妖術を使い切ったら退却させるといい。

(by XQTJX8GのJIS規格・山口県)

第18回 ■■■■■■ ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

記憶のラビリンス

エルフ
『ドラゴン・ナイト』への道

黄金のトロイカ体制の意味するもの

エルフの『ドラゴン・ナイト』は売れた。大いに売れた。このことは以前、このページでふれたこともある。今度、このエルフの単行本『エルフ美少女アルバム』をMファンで出すことになって、かくいうぱおぱおがインタビューを実施してしまったわけである。そこで今回のラビリンスはこのエルフの歴史なんかをたどってみたいなー、なんて思ってみたわけである。

エルフの歴史は華麗である。とにかく、設立からたったの1年でこの美少女ソフト業界でナンバー1になってしまったのである。これを華麗といわずして何といおう。これなんか設立から2年目、なおかつ2作目の『エメラルド・ドラゴン』で昨年末の大当たりを記録したバショウ・ハウス以上の華麗さである。うーん、本当うらやましい。だが、この華麗なるエルフにもつらく苦しいときがあったのである。それがいかに短かろうが、そんなことは問題ではない。苦しいときは苦しいのである。

エルフのデビュー作は『ドキドキシャッターチャンス〃』である。時に1989年4月。これは社長の蛭田氏の言葉を借りれば「まったく売れなかった」ということになる。このソフトに関して、某誌で『レモンちっくWORLD』を担当していたT氏は「あれはひどかった」といっている。もちろん、制作スタッフのことを知っているだけに「どうして？」という思いがあるのであろうが、ま、美少女ソフトの命であるビジュアルがあんまりよくなかったようである。だが、こんなことでめげるようなエルフではない。このゲーム、町を歩いていて女の子を見つけてその写真を撮るというアクションゲームなのだが、これのデータ集をあわせて3集まで出してしまった。根性である。T氏がひどかった、といっているのはしかしこの一作だけである。会社というか組織をつくった最初は普通のことを普通にやるのも至難の業なのだ。いわゆる生みの苦しみというやつとも少し違うが、ともかくそういうことなわけである。2作目は『プライベート・スクール』である。1989年5月である。うーむ前作から1か月しかたっていない。すごいスピードである。これもとりあえず売れなかったようである。だが、1作目よりは売れた。拡大生産の始まりである。これは企業にとってとても大事なことである。まぐれは必要ない。必要なのは確実な進歩なのである。

続く6月には『エンジェル・ハーツ』。まさに超スピードの量産体制である。いっておくがソフトを毎月出すというのはすごいエネルギーを必要とする。これは本当の話。それをその通りに毎月出してしまうのだ。すごいパワーである。

お次が8月の『ぴんきぃ・ぽんきぃ』である。これは前作から2か月たっている。これは売れた。エルフの人たちはこれを親孝行ソフトといっている。ようするにこれでエルフが大々的に日本のソフト界に名乗りをあげたといえる。うーん、なかなかドラマがあるのである。このソフトを見て先ほどのT氏は「絵がぐっとよくなった。これはいける！」と思ったそうである。これも3集まで発売されている。これには恐ろしい裏話がある。なんとこの3集目のマスターディスクが完成したと思ったらぶっとんでしまったのだ。発売予定日にあわせるため3日間でマスターディスクを再生したそうである。こんなこと普通

『ドラゴン・ナイトII』。またまた元気いっぱいのグラフィックである

はできない。想像だに地獄である。目の前真っ暗なのである。
とまあそういうわけで、『ぴんきぃ・ぽんきぃ』は大当たりでエルフは大きくなった。事務所を現在の大久保に移したのもこのころ。あ、エルフの事務所って大久保の2階建ての民家風なの。静かでとってもいいとこ。優雅なのだ。ま、中は在庫のソフトとかいっぱいあってあんまり優雅じゃないけど。
お次が『RUNRUN狂走曲』。これは社内で評判が良かったとか。
そしてとうとうというかついにというか究極の『ドラゴン・ナイト』の登場である。RPGの世界と美少女を融合させた画期的なソフトであった。売れに売れて6万本。これは制作に1年かける普通のソフトでもなかなか出る数字ではない。このソフトの大当たり以来RPG風美少女ソフトが相次いで発売されるようになってしまった。もう、これでエルフの名前は不動のものになってしまったのである。いうなれば美少女界のファルコムという感じかな？　その後の動きは『フォクシー』『デ・ジャ』『レイ・ガン』それから期待の『ドラゴン・ナイトII』とくるわけで、もう止まらないという感じ。
で、今月はこの超ハイスピードでソフトを量産するエルフの素顔に迫ってみたいと思ったのである。エルフはトロイカ体制である。社長の蛭田さんがシナリオ兼プロデューサー。金尾さんがプログラマーでシナリオライターでもある。そしてあの魅力的なビジュアルを担当しているのが阿比留さんだ。この3人が3つの専門分野を担当しているトロイカ体制がエルフを支えているわけである。
エルフの美少女ソフトがほかと一線を画しているのはこの阿比留さんの活躍に負うところが大きい。彼ってもともとプロの漫画家なのである。『少年マガジン』とかに描いていたのである。
その彼がパソコンソフト界にどうやって参入するに至ったかは前記単行本で見てもらうとして、彼がそれまでの美少女ソフトを見て感じたのは「ビジュアル以前の問題だ」というものだった。ま、これはわからないではない。で、エルフのソフトで彼が考えたのが見せ方である。これがエルフの真骨頂というかとにかく超不自然な女の子のポーズである。こんな格好できるんかいなというようなポーズでこっちを見ている。不気味といえばあれほど不気味なことはないのだが、女の子がかわいいからつい許してしまうのである。
見せ方を追求するとこうなるということなのである。ことの是非はともあれ、オリジナリティーというのはこういうことなわけだ。もちろん絵のうまさというか女の子のかわいさとか背景の緻密な描写とかの細かいところも見逃せないのだが、やはりポーズなどの独創性が効いている、と思う。
だが、エルフが強いのはこのトロイカ体制が盤石である点にある。仕事というのはたいてい複数の人が協力してやるものなので、みんなが信頼しあうのは当然である。力のある人たちがこういった信頼関係のもとで力を出しきれば、成功はむずかしいものではない。だが、こういったシンプルな原則が意外と守られないのである。うまくいっても失敗しても分裂の危機がざっくりと口を広げているのである。ここが勝負の境目なのである。人を信頼するというのは自分を信頼することでもある。成功しているグループがすべて自分のしていることに最大限の自信と誇りを抱いているのは成功したからではない。もともとそういう自信がある人々に成功が訪れる。成功はあとからついてくるものなのである。エルフを取材して思ったことは以上である。ともあれ、近作の『ドラゴン・ナイトII』に期待したいと思う。

❖エルフの2年をカタログで

●ドキドキシャッターチャンス!!

記念すべきエルフの処女作。アクション。全然売れなかった

●プライベート・スクール

第2作目。アドベンチャーゲーム。これもあんまり売れなかった

●エンジェル・ハーツ

第3作目。RPG。だいぶ売れるようになってきた

●RUNRUN狂走曲

第4作目。これもアクションゲーム。きてるきてる!!

●ぴんきぃ・ぽんきぃ＃1〜3

第5作目。ナンパシミュレーション。やるなー

●ドラゴン・ナイト

記念すべき第6作目。RPG。これがエルフの屋台骨を支えた

●フォクシー

第7作目。これもシミュレーションだ。うーむ

●デ・ジャ

第8作目。アドベンチャー。もう敵はないという感じ

●RAY・GUN（レイ・ガン）

第9作目。これもRPG

●ドラゴン・ナイトII

第10作目にあたる作品。ぐっとグレードアップしている

※写真はすべてPC98版の画面です。

FAN-NEWS

野球道II

日本クリエイト(タケルのみの販売)
☎052-824-2493(タケル事務局)
11月中旬発売予定

媒体	2DD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

近代野球は、データの勝負だ！　キミは監督となりデータ野球でペナントレースを勝ちぬくのだ!!

さらにリアルに進化した！

前作に続く、プロ野球シミュレーションゲーム。『野球道II』は『激ペナ』などよくある野球ゲームのように自分がプレイするのではなく、監督となって強いチームに育てるのが目的。

長いペナントレースを戦い抜くためにやらなければならない山のようなことをひとつひとつシミュレートしているので、少々めんどうだけど、シミュレーションゲームの好きな人なら、きっとハマルと思うぞ！

ゲームは大きくわけて、「練習」、「試合」、「経営」の3部構成。「練習」では監督以下、打者・投手・守備・2軍の各コーチの指揮のもと選手に練習させるのだ。歴史SLGでいえば、監督が君主でコーチが配下の武将というところだ。「試合」では大事なところで、代打を出したり、リリーフを投入したりと、忙しい。「経営」は監督の仕事というより、オーナーの仕事だと思うが、チームの宣伝から球場の建設まで、お客さんを呼ぶためならなんでもやる。練習設備を整えるにもお金がかかる。外人選手の獲得だって大変なのだ。

前作では、グラウンドを真上から見た画面だけだったのだが、今回は画面切り換え方式になりリアルさが増した。

これが…

↑これもレトロな感じでいいんだけどね……

こうなった!!

↑試合の興奮が伝わってくるような画面がいいぞ!! シミュレーションらしくないところもいいよね

選手をきたえてシーズンにそなえろ！

長いシーズンを戦い、優勝の栄光をつかむには、キャンプでどれだけの成果をあげられるかがカギとなる。監督は選手の技術面はもちろん精神面までも管理し、向上を目指さなければならない。それはコーチに対しても同じだ。戦力の増強をはかるためにはトレード、ドラフトなど人材の確保も重要。ペナントレースにむけて監督は忙しい!!

人事

国外交渉　外人パワーはチームにぜひほしい!!

入団交渉　このごろの新人獲得には契約金がえらくかかってしまうのである。といってケチケチしてはいけないのである。大枚はたいても、新人がバリバリ活躍してくれて、どんどんファンも増えることを考えたら1億円なんて安い!?

幹部採用　ここでは、大切な選手をチームの戦力になるまで、みっちりとしごいてくれる有能なコーチ陣と2軍の監督を獲得するのだけれども、今の時代はどの業界でも人をうまく育てることのできる人ってなかなか見つからない。人手不足はどこでも同じってことだ

練習

打撃練習　打って、打って、打ちまくれば、なんとかなる!?

投球練習　白球に夢をのせてきびしい練習をたえぬけ

守備練習　いつまでもトンネルなんてことがないようにね

筋力練習　はてはポパイかシュワルツェネッガーか

バント練習　地味なワザだがこれがヘタだと試合に勝てない

盗塁練習　盗塁のうまい選手は、ぜひ代走で使いたい

基礎体力　しっかりと体力をつければ、故障も減るのだ

守備特訓　特訓しだいでどこでも守れるようになる

教育

幹部教育　コーチなどの指導力を上げる(自分にも教育できる)

選手精神鍛練　強い精神力を身につけるにはこれがいちばん

幹部精神鍛練　コーチや監督自身の精神力を高める

選手意識教育　監督に忠実な選手にしてしまえばいい

幹部意識教育　コーチも監督に忠実になるといいな

交流

選手会　選手のごきげんをとって働いてもらうのだ

幹部会　コーチ陣と仲良くしておいて損はないはず

ペナントレースを勝ちぬき、勝利の栄光をつかめ！

試合に勝つために必要なポイントとなる、いくつかの点を説明していこう。

まずは1軍選手の登録をしよう。これはペナントレース中にも選手の能力を上げることができる点を考慮したうえで十分にデータを検討し決めたほうがいいだろう。それが決まったら今度はオーダーの提出だ。とりあえず、現段階で能力のすぐれた選手を選んでも悪くはないと思うけどそのへんは慎重に。

この『野球道II』はシミュレーションゲームということもあり、アクションの野球ゲームに比べて試合が思いどおりにはならない。エースを出したのにいきなりメッタ打ちなんてこともある。こんなとき、まだ投球練習をしてない投手をリリーフに出したりすると、さらにメッタ打ちにあってしまうのだ。体を動かし肩を温めておくことはとても重要なのだ。

打者に指示を出すタイミングもとても大切。打順や能力を考えて指示を出したい。せっかくのチャンスに能力のない選手を代打に出してしまうなんてことがないように打者1人、1人の能力を把握しておきたい。

このほかに重要なこととしては報奨金制度がある。これをあげると選手の働きがよくなって、サインを出したときの成功率が高くなり、練習の効果も上がる。資金があるならばケチケチしないでどんどん出してあげよう。勝つためにはやらなければならないことがたくさんあるのだ。何をするにしても早めの決断が大切になってくる。監督ってたいへんなのだ。

試合開始

今日はこのオーダーでいくか。でもピッチャーに不安がある

がんばってくれよ!! すべてはお前にかかっているんだぞ

うん。立ち上がりもよさそうだし、なんとかこのまま

あっ、あっ、あーっ!! ちょっと これは、まずいよ

いきなりメッタ打ち!!

なんと!! ガンガン打たれてしまっているではないか。ブルペンを呼べ、つぎのピッチャーの用意はできているのか？ おいおいおい……泣くぞ、こらっ

リリーフ登場

控え手交	制	威	質	結	体	状
しいとう	83	49	83	53	50	0
つわた	73	41	83	28	79	0
たとり	64	48	72	45	68	0
あきはら	83	62	89	30	57	0
とうだ	85	53	77	60	72	0
ひしもと	30	23	50	68	80	0

さあリリーフの投入だ。今度は打たれないでくれよ

やるじゃん、やるじゃん!! 最初からまかせておけばよかった

チャンス到来

今度はこっちの番だ。ここで1発ホームランがほしいけど……

代打

よーし、ここは監督采配（さいはい）の見せどころだぞ。代打を使って逆転だ!!

やったー！

やったー!! タイムリーヒットで勝ちこしだ

そしてプロ野球ニュース

D 0勝 1敗 0分 観客 20676
G 100 030 001 3 8
D 011 120 000 0 5
勝利投手 しいとう 2勝 0敗 0S
SAVE投手 勝 敗 S
敗戦投手 はなか 0勝 1敗 0S
勝利打点 とまた 2
本塁打
たわい 4 くの 2 たわまた 1
はいほう 2 たわい 5 しかざき 3
それでは本日の試合の結果をお伝えします

きびしい試合だったけど、なんとか勝利をおさめることができた。こんなときは監督やってて本当によかったと思うぞ!! まだ先は長いけど、日本一をめざしてがんばるぞ!!

監督浪人モードなんかもあった

今回採用されたこのモードがなかなかおもしろいのだ。チームの成績が振るわず、監督を解任されたところからはじまる。解任されたが監督への夢は捨てきれない。そこで、出版社などへ自分を売りこみ、野球の仕事をしながら監督再起への道をさぐるのだ。こんなところまでシミュレートされているとは！

FAN-NEWS

世界でいちばん君がすき！

カクテル・ソフト
☎03-200-9834
発売中

媒体	2DD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	5,800円

芸能界にメスを入れる問題作(?)の登場だ！　キミは芸能レポーターとなり、アイドルたちとお友達になってスクープをつかみ取れ！

芸能レポーターはおいしい職業？

アイドルおたくのアイドリアンの方々はもちろん、そうでないその他大勢の方にもホッペタの落ちそうなゲームの登場だ！

プレイヤーは芸能レポーターになり、アイドルたちの心の悩みから体の悩みまで聞きまくり、ついでにエッチができちゃうというおいしい職業を体験できちゃうのだ。

基本はコマンド選択式のAVGなのだが、とにかくメッセージが豊富で会話が楽しい(エッチな会話もバッチリ)。写真を見てもらえばわかるけど、グラフィックも期待どおりのできだ。

↑ここが大室青年の住まい兼「事務所」なのだ。かなり汚いけどそんなことを気にしていたのでは芸能レポーターにはなれない

スクープネタを求めてがんばるのだ！

アイドル芸能レポーターの大室青年は超メジャー雑誌「週間女性上位」から、スーパーアイドル諸江かすみの深夜デートの相手の男をスクープしてほしいとの依頼をうけた。かすみのファンである大室青年は、かすみちゃんにも会えるし、ほかのアイドルにも……と思ったのだが肝心のかすみちゃんがどこにもいない。まぢかに迫った、「関東歌謡大会」にかすみちゃんも出場するはずなのに……。

真相に近づくにつれ何者かが妨害をしてくる。かすみちゃんはなぜ失踪したのか？　華やかな舞台の裏側では何が起こっているのか？　真相をつきとめろ!!

↑こいつはやなヤツ!!　関東歌謡大会を取り仕切っているプロデューサー。なにかとイヤミで取材を邪魔してくる

スキャンダル写真は真実なのか？

かすみちゃんのスクープ写真を撮ったのはアイドリアンのカッパみたいな市西三児という少年なのだ。へんな顔のくせにかすみちゃんに近づくな！

アイドルにガッツでアタックインタビュー

テレビ局なのだ

よーし、アイドルに突撃インタビューだ!!　ワクワクしちゃうなー

いつも厳しい守衛さん

おはようございまーす！　アイドルの取材をさせてくださーい。顔が恐いぞ!!

アイドルたちの巣

うーん……どの部屋から取材させてもらおうかな、よーし、決めた！

アイドルだと思う…

うほーい!!　こーんなおいしい取材があっていいのだろうか。いっ、痛い……

アイドル観覧室なのさ

ゲームのなかで会えるアイドルは総勢10数人もいるのだけど、今回はそのなかから4人紹介しよう

広瀬まさみ

趣味はお馬さんだそうで、お馬と何をするのかな

江島　渚

まだまだ若いのにこの色気。フヨフヨしてそーなむねがよいぞ

土曜波しぶき

着物っていいね。だって、おはしの国の人だもの

板橋ジェニファー

ヘビメタだぜ!!　でも素顔はとってもやさしかったりする

DMfan

ディスクマガジン・ファン

（先月の付録のディスクマガジンのカタログはどうだったかな。すこしはみんなの役にたっただろうか。コンパイルでは発送に大忙しなのだという。そのうち、またやるかなーっと。）

2DD DS#19 ディスクステーション19号／12月号

●2DD×2 ♪ MSX2/2+ 1,940円・発売中（毎月8日発売）●コンパイル

アリスソフト DPS SG㋢

MSXのインターレースモードを使って絵を表示しているので超美麗。今回はあらすじと購入のおさそい。

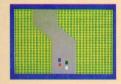
BGV クリスマス・イヴ㋢

雪がちらちらと舞い落ちる日。待ちにまったクリスマス、というわけでかわいいサンタさんが活躍するのだが……。

MSX・FAN RACE気分Ⓟ

turbo Rの高速モードを最大に利用した、友だち4人で遊ぶと世界一おもしろいレースゲーム。おすすめだ。

※㋢マーク……デモ、Ⓟマーク……遊べるもの

今月はややエッチ特集の気配がかいま見えるようである。上で紹介しているアリスソフトの『DPS SG』のほかに、ガイナックスの『電脳学園III』㋢やハードの『はっちゃけあやよさん2』Ⓟが入る予定なのだ。女の子オンパレードなのはうれしいけれど、レトロとか、何かとことん遊べるゲームがほしかったなあ。

そこで自慢できるのは『DRIVE気分』（P38）を改造し、turbo Rだと4人でレースの楽しめる『RACE気分』だ。ふつうのMSX2だとよくできた1人用ドライブゲームだけど、turbo Rだと観客も熱くなる白熱のレースゲームになってしまう。高速モードのおそろしさ、といったところだ。そのためにturbo Rを買う人が出ても、不思議はないくらいだ。そういうわけで、今月のDSも見逃せない！

Ⓖメーテルのように髪の長いサンタさん

2DD ピーチアップ7

●2DD×2 ♪ MSX2/2+ 3,800円・11月22日発売予定（奇数月発売）●もものきはうす

「サナトリウム・オヴ・ロマンス」でエッチがすくないとお叱りをうけたそうで、だからというわけなのか、今回のはエッチが目だつ。なかなか口では恥ずかしくて説明できないのだ。

そこで、最初に紹介するのは透明なブルマーを着用することを強要されている学園の美少女たちの冒険もの『学園処刑人ラビットちゃん』。教育をつうじて愛と性を考えるというテーマなのだそうだ。

つぎが『チンと手と』。テレビに映ろうとするチンくんを手で隠すというアクションゲーム。どうしてチンじゃなくて〇〇でないのか、という疑問をもちつつ、そういう自分に赤面しながら遊ぶのがこのゲームのツボ。

最後は超むずかしい『くるくるパズル3画面でドン／』。こんなにじらすゲームはない。

おまけはニチブツの『麻雀刺客』Ⓟでしめ、というわけね。

学園処刑人ラビットちゃんⓅ

悪徳先生の命令で、透明なブルマーを強要される女の子のAVG。そこでラビットちゃんの活躍が。

プチ・ゲーム くるくるパズル3画面でドン！Ⓟ

16分割されたうちの4つを風車のように回して合わせるパズル。成功すると3画面分の女の子が。

チンと手と／放送と禁止のエクスタシーⓅ

男の子のシンボルであるチンくんが、テレビの画面に出たがって困る。早く隠さなくてはならない。

いーしょーくーはまだかいな!?

人気ゲームの移植の事情を紹介！

今月のお題

『ソーサリアン』移植計画 その2

移植希望ゲーム 20 BEST

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	ソーサリアン	日本ファルコム	P	118
2	3	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	F	51
3	2	提督の決断	光栄	P	40
4	4	ポピュラス	イマジニア	P	33
5	6	サイレントメビウス	ガイナックス	P	31
6	7	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	F	22
6	17	シムシティ	イマジニア	P	22
6	—	大戦略Ⅲ	システムソフト	P	22
9	5	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	F	18
10	12	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	P	16
11	—	パロディウスだ／	コナミ	A	14
12	15	ランペルール	光栄	P	13
12	9	天と地と	コナミ	P	13
14	8	天地を喰らう	カプコン	A	12
15	14	天下統一	システムソフト	P	10
15	—	ファイナルファイト	カプコン	A	10
15	13	グラディウスⅢ	コナミ	A	10
18	—	ウィザードリィⅢ	アスキー	P	9
19	16	46億年物語	エニックス	P	8
19	11	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	F	8

■10月号アンケートハガキ1000通より
※Pは他機種のパソコン、Fはファミコン、Aはアーケードです。

移植の事情だけ紹介すればいいのだと思って始めたこのページ、とんでもないことになってしまったと思いつつ今月も元気にいってみたいと思う。

さて、まずは今月の移植希望ゲームのチャートから。上位はあんまり変わらない。『ドラゴンクエストⅣ』が落ちたのは『Ⅲ』が出ないことには『Ⅳ』はない、という発想なのだろう。『シムシティ』がまた上位に進出してきている。面白いのは12位と14位である。『天と地と』と『天地を喰らう』が並んでいる。これだけなんだけど。

『パロディウスだ／』は一度圏外にはずれてまた舞い戻ったもの。『大戦略Ⅲ』はこの前『大戦略Ⅲ'90』が出ていたのでその流れというか。やはり今月もシミュレーションが多い。この前何かで、各ソフトハウスがコンピュータに向いているゲームは何か、という質問に答えているのがあった。結果は圧倒的にシミュレーションが多かった。もともとコンピュータは数値計算が得意で、中でもゲームではないがシミュレーション、つまりこの数字がこう変わっていたら複雑な処理の後にはいったいどうなっているかという意味でのシミュレーションが得意だったんだから当然というべきかも知れない。何でもシミュレーションの対象になってくるというのは『シムシティ』『ポピュラス』で思い知ったが、国産でこういった実験的な作品が少ないのはさびしい限りである。

今月はちょっとだけね

さてこのページを読む人の最大の関心は移植希望ソフト第1位の『ソーサリアン』のはず。そう、タイトルにだって「『ソーサリアン』移植計画その2」って謳ってんだから、このこと書かなきゃうそだよね。でも今月はあんまり書けないの。ようするにあんまり先月から進展がないのである。そりゃ少しは進展してはいるんだけど、文章に書くほどしっかりした進展はない。でも間違いなく前進はしている。これはいいニュースである。1日も早くMSXで『ソーサリアン』をプレイしたいと願っている人にはたまらない時間かもしれないが、物事がうまく動くようになるにはある程度の時間が必要なのである。いいわけになっているのであるが、これはしょうがない。でもとにかくがんばっているから期待して待っていてほしい。

というわけで書くことがなくなってしまった。本当は今月号では「やったー!!」みたいなこと書けると思って他のねた探していなかったのである。だから今月は他のメーカーのソフトを移植するときの手続きとかこれからしなくてはならないことを紹介してみたいと思う。関心のない人は他のページにいっても文句はいわない。

新作を作るより移植のほうが手続きは大変である。ソフトハウスが2か所になってしまうから。だから一般的な移植の手続きをまず紹介しよう。話がややこしくなるからあるソフトハウスXがもう1つのソフトハウスYのソフトを移植したいという場合で考えてみたい。最初にXはYの代表者とか責任者とかに会いにいく。これは直接知っている場合で、そうでないときは誰かに紹介してもらったりする。Xが希望を伝えると、Yが答える。イエスかノーだが、これに

移植が待たれるゲームたち!!

『ポピュラス』。プレイヤーが神に成り代わって人々を支配するというあぶないノリ

『提督の決断』。だからこれは移植されるっていってるでしょ!!

『シムシティ』。町づくりに励むという建設的なゲーム。結構大ざっぱ

『大戦略III』。'90版はぜひともプレイしてみたいよね

はXが提示するロイヤリティー(権利料)の額に左右されることが多い。これでOKになったらXはYにアドバンスというのを払う。これは1本売れたらいくら払うというロイヤリティーの前払いだが、これはない場合もある。ここから技術的な話にはいる。プログラムのソースリストは機種が違っても流用できたり参考にできるからYはこのソースとグラフィックのデータや会話データなどを引き渡す。これをもとにXが移植して発売する。普通はそうだ。時にこの手のソースやデータは一切提供しない、というケースもある。これは企業の秘密主義や、あるいはずぼらによる。できたゲームの資料は一切残っていないというメーカーもあるようなのだ。Xはゲームを見よう見まねで新たに作るわけである。これは大変だなー、と思うが現にそういう形で作られたゲームは意外と多いのである。ま、そんなところかな。場合によってクオリティーチェックがある。要するにデキの悪いものは出せないのだ。こうやって書いてくると簡単そうだけど、これが結構大変なんだ。ま、何でもそうだけどね。

みんなはどう考えているの?

「『ソーサリアン』の移植の計画がスタートしつつあるということはMSXユーザーとしてたいへんうれしく思います。でもひとつお願いしたいのは面白さ&快適さを追求してほしいということです。スクロールがうまくいくのは『イースII』で証明されていますし、ディスクアクセスもうまくやればそれほど気にならないと思います。だからこれを目いっぱい生かしてがんばってください。(後略)」とこのあと動きの悪かったソフトを結構けなしていたりするんだけど、最後は「P.S.このコーナーは読んでいてとても勇気づけられる(?)ので、がんばってください」と結んでいる。ま、この人自体には文句ないけどスクロールがなんとかなるのは証明されておらんぞ!! 登場するキャラの多さなんかでそのへん全然状況が変わってくるんだから。そんなに簡単にできることならとっくに誰かがやっているはずでしょ?

「『ソーサリアン』移植プロジェクトに燃えているようですね。がんばってください。おれも大学合格したらちっとは手伝ってやろーじゃないの(合格したらのはなしだが)!! たらの話は北海道!! 移植計画が実行されることを期待しています」

うーむ、なかなかしゃれたこというじゃないですか。思わず笑ってしまいました。

「『提督の決断』の発売決定に感動している。だが、『いーしょーくーはまだかいな!?』のコーナーで移植の困難さを知らなければ、多分感動どころかやっと出たかなどと文句になっていたろう。光栄とこのコーナーに感謝したい。『ソーサリアン』だけど、われわれユーザーの心がけ次第では困難なものも解決できるんだという見本になってほしい。もちろん、ぼくも最初から応援している」

ユーザーの心がけ次第ってこの状況だけじゃなくて、世界を構成しているのは1人1人の人間だってことを忘れないでね。

「『いーしょーくーはまだかいな!?』は毎月一番最初に読ませていただくページである。なぜならこのコーナーはMSXユーザーのきぼうのひかりのようなものだからだ。今月号なんか、あの『ソーサリアン』をMSXで出そうとがんばっていると書いてあったので感動した。これからも僕たちMSXユーザーとMSXのためにがんばってください」

最初に読んでくれてありがとう。こういうこといわれるとすっごくうれしいのである。年とったらこういうのに素直に喜べるようになった。うん。

と、いうわけで今月はあまり進展もないまま2ページ進んでしまった。多少反省はしているが、ま、こんなこともあるということだな。笑って許しておくれ。でも来月はこんなもんじゃないぞ!! 絶対に計画を現実のものにしてみせる。今進行中の計画がもしダメになったら、次を当たる。それがだめならその次がある。できるまでやる、何度でもやる、というのがポリシーなのである。ねばーぎばーの精神で立ち向かっていきたいと思う。物事は不可能である、と思った瞬間不可能になるのである。もちろん、こういう発想は時に疲れることもあるのだが、そんなことは気にしていられない。なんつっても人間生きている時間って限られているんだからね。やりたい! って思うことは何でもやったほうが得なのだ。と、そう思ってるわけだ。

今月は否定的な意見のお手紙は紹介しなかった。別に読まなかったわけじゃないけど、いまさら否定しても意味がないと思うからだ。

ではまた来月!!

最後に一句。移植には時間と辛抱が必要だ。

MSX版が出ることをみんなで祈っていておくれ。こっちも最高の努力してるかんね!! (画面は98版『ソーサリアン』より)

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/9月15日から10月14日まで

先月のROM版につづき『大航海時代』のディスク版が発売された。売り上げベスト10のほうでも好調のこのソフト。ぜひとも手にいれたい1本である。

対応機種の記号の意味
無印はMSX2/2+のソフトです。●はMSX、MSX2/2+のソフトです。★はMSX turboR専用。♪はMSX−MUSICに対応したソフトです。

期間中に発売されたソフト

9月

21日

電脳学園II ハイウェイ・バスター!!(D)/ガイナックス/8,800円
編集部員Hをはじめとする全国のオタクたちを燃えあがらせる美少女クイズゲームの第2弾。

ランダーの冒険PART-III(D)/コンパイル/7,800円♪
DSスペシャルで好評だった『ランダーの冒険』の3作目。フィールドタイプのRPGだ。

ミスティVol.5(D)/データウエスト/5,000円
おなじみのテキストAVGがまたまた登場。今回は『美しき悪魔』『奪われた宝石』をふくむ全5作品を収録。

27日

大航海時代(D)/光栄/9,800円♪
大航海時代(D:サウンドウェア付き)/光栄/12,200円♪
16世紀前半の世界を舞台に、提督になって大艦隊を指揮するSLG。くわしくは今月号の付録を見てね。

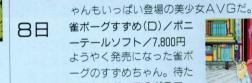
ピーチアップ6(D)/もものきはうす/3,800円♪
はやくも6号をむかえた美少女ディスクマガジン。悲しくもはかない愛のAVG『サナトリウム・オヴ・ロマンス』に感動しつつ遊んでほしいな。

10月

5日

世界でいちばん君がすき!(D)/カクテル・ソフト/5,800円
芸能レポーターになり、芸能界の内幕をあばいちゃえ。アイドルとの♡もあるAVG。

Rouge(ルージュ)真夏の口紅(D)/バーディソフト/6,800円
腹ちがいの妹を捜し歩き、そのあとは……。カワイコちゃんもいっぱい登場の美少女AVGだ。

8日

雀ボーグすずめ(D)/ポニーテールソフト/7,800円
ようやく発売になった雀ボーグのすずめちゃん。待たされたけど、このグラフィックなら文句ナシ!

9日

ディスクステーション11月号(D)/コンパイル/1,940円♪
『エメドラ』のデモがはいった今月のDSは、ファンダム の『ICECREAM SHOP』もあって楽しさ保証つき。

11日

メルヘンパラダイス(D)/グレイト/6,800円
童話のヒロインとエッチでえいえい。邪悪な魔王をたおすのが目的のAVGなのだ。

ソフトなんでもベスト10

● 最終回

ついに来るべきときが来てしまった。大好評(!?)のなんでもベスト10が最終回をむかえてしまったのだ。そこで、最後をかざるにふさわしいお題「買って損したベスト10」を募集してみたので右の表を見てもらいたい。ハガキに書かれた文字に各自の怒りが集結されていて、読んでいて寒いものを感じたぞ。

そんなわけで、来月からは「ユーザーの主張」というコーナーをはじめることにした。これは毎月テーマを決めて、それに対するみんなの意見なり要望なりをハガキで送ってもらうというもの。企画だおれになるか、どうかはハガキの集まりしだい。第1回目のテーマは「最近の美少女ソフトについて」。いま思っていることをバシバシ書いてほしい。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「12月号ユーザーの主張」係まで(11月30日必着)。美少女ソフトに興味のない人も、なぜそうなのかを書いてくれるとうれしいぞ。ではでは。

買って損したソフトベスト10

順位	ソフト名
1	ウルティマIV(ポニーキャニオン)
2	スーパー大戦略(マイクロキャビン)
3	ラストハルマゲドン(ブレイン・グレイ)
4	R・TYPE(アイレム)
5	ロボクラッシュ(システムソフト)
5	ザナドゥ(日本ファルコム)
5	ウィザードリィ(アスキー)
8	トップルジップ(ボーステック)
9	デュアルターゲット(データウエスト)
10	ドラゴンクエスト(エニックス)

↑「画面がキタナイ」「こんなおそいのやってられっか!」「30分で終わってしまった。金返せ!!」「字が読みにくい」「名前だけで全然内容がない」――ほかにもたくさんの怒りのハガキがとどきました……

J&P渋谷店売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	―	ディスクステーション11月号
2	3	ソリッドスネーク
3	2	大航海時代
4	―	ピンクソックス3
5	1	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
6	―	ランダーの冒険PART-III
7	4	ディスクステーション10月号
8	―	電脳学園IIハイウェイ・バスター!!
9	―	シンセサウルスVer.1.0
10	―	麻雀刺客

↑ディスクステーションがドラスレ、大航海時代、ソリッドスネークをおさえてのトップ。さらに7位には先月号が、6位にもランダーの冒険PART-IIIがランクインし、今月はコンパイル一色。(10月15日調べ)

協力:J&P渋谷店、J&P町田店

パッケージの当選者:〈茨城県〉内野富徳に三国志IIに関する商品をプレゼント。〈大阪府〉木多優介〈埼玉県〉平栗丈嗣〈宮城県〉国沢晃にMファン特製のテレカをプレゼントするので楽しみに待っててちょうだいね。

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

今月も元気なCOMING SOONは新作ゲームを4本紹介。そのうえ『MSX-Datapack』なんていう、なんだか得体のしれないソフトも混じっている。このほかにも『ティル・ナ・ノーグ』の追跡COMING SOONやメーカーさんがいいたい放題語ってくれちゃう、ウチにもいわせてくださいとかで、山盛りだ！

※画面はすべて開発中のものです。媒体欄には種類のみ表記、枚数は表記していません。

大人気のスペースウォーSLGの続編

銀河英雄伝説II

■ボーステック
■☎03-708-4711
■11月21日発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	シミュレーション

メーカーより

ついに、MSXも16ビットの幕開けとなったようですね。そこで、今度の『銀河英雄伝説II』ではturboR対応となっていますが、ただの対応ではありません。プレイするとさすがに速い。それもそのはず、R800CPUモードで動かしているのです。

タイトルもより美しいものになった

新しくなったゲーム画面から。これは各提督と、その艦隊の状況を示す提督情報表示画面だ

ビデオシリーズや劇場用のアニメ、マンガ化と、さまざまなメディアにその勇壮でロマンチックな世界を広げ、今も大人気を維持しているのが、田中芳樹原作の長編スペースオペラ『銀河英雄伝説』だ。

これをもとに、常勝の天才ラインハルト率いる銀河帝国軍と、不敗の魔術師ヤン・ウェンリーの率いる自由惑星同盟軍の両宇宙艦隊の戦闘を再現したシミュレーションゲーム、『銀河英雄伝説』の続編がついにMSXにも登場する。

『銀河英雄伝説II』は、前作『銀河英雄伝説』『銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集』を進化させ、よりおもしろく、きめこまかいゲームになった。

ゲームの基本的なルールは前作同様、帝国軍、同盟軍のいずれかを選び、宇宙戦艦、巡航艦、補給艦など使用目的の異なるユニットからなる艦隊を動かして、敵の艦隊を撤退に追いこむか画面上にある惑星をすべて占領することでシナリオを終了させるというものだ。

シナリオは5本あり、これを連続して戦っていくキャンペーンモードもある。

金髪の美青年ラインハルトと優しげなおもざしのヤン。対照的な2人が大宇宙艦隊を率いて戦う、壮大な物語だ

前作から変わったおもな点は、①マップの広さが4倍になり、より広いフィールドを使ってのゲーム展開を実現した。②3Dグラフィックによる戦闘データを採用、艦隊全体の戦力分布がよりわかりやすくなった。③自軍に所属する艦隊に作戦命令を出し、プレイヤーが命令を変更するまで自動的に任務をはたしてくれるシステムができた。④戦闘時の攻撃力や防御力に方向性をもたせ、敵艦隊の側面や背後をねらって攻撃をする、というような戦術性を強化した。⑤HMS(ハイパーマウスシステム)により、マウスでの高い操作性をゲームに持たせた。

などなど前作をプレイしたキミならわくわくするものばかり。

こいつは楽しみだね。

お話だけでもいいですか？

〈『銀河英雄伝説II』こぼれ話〉『銀河英雄伝説II』のマニュアルを作ったのは、MSX・FANの兄貴分の、テクノポリス編集部なのだ。原作の『銀河英雄伝説』も徳間書店の本だし、いろいろ御縁があってのことだったんですけどね。編集部にも「銀英伝」のファンがいて、テクノポリ編集部で動いているPC-98版を横目でちらちら見ながらMSX版の発売を心待ちにしています。

お待たせしましたナムコです
F1道中記

■ナムコ
■☎03-756-2311
■11月27日発売予定

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	カーレース

メーカーより

日本の高速道路はいつもこんでいます。とくに東名高速の御殿場近辺は「渋滞50km」なんてこともめずらしくありません。もちろん、このゲームはそういった「日本の道路事情」にも気をつけなければならず、そのうえデリケートなF1カーはエンジンやタイヤなどすぐに壊れてしまうので、自虐的(じぎゃくてき)な楽しみが味わえます。

ナムコのレースゲームの話はずいぶんまえからあったけど、ようやく発売が決定した。ナムコのレースゲームといえば、ファミコンの『ファミリーサーキット』やゲーセンの『ファイナルラップ』、『ウィニングラン』、などが思い浮かぶ。どれもヒットしたゲームだけにこの『F1道中記』も期待できそう。

よく考えれば、タイトルから

これがレース画面、右が1P、左が2P

自分の操るフォーミュラーマシンを選ぶ

日本全国にはこんなに高速道路がある

想像できるかもしれないが、このゲームはフォーミュラーカーを駆って、日本全国の高速道路を走りまわるという斬新なレースゲームなのだ。

ゲームモードは①どのコースも走れるフリー走行のモード、②1人プレイで全16戦を戦うグランプリのモード、③2人プレイでグランプリ全16戦を戦うモード、の3種類が用意されている。プレイヤーはカンダ・マクラ（ほかのマシンよりも性能がいい）やベントウ・ロード（性能はイマイチだけどハデなの）など、12台のフォーミュラーマシンから1台を選び、「とうめい」

入賞すると性能がアップすることも

や「ちゅうおう」などの全16の高速道路を走り抜ける。高速道路には長距離トラックや乗用車が走っているので、それらをかわしながら走らなければならない。あやまってぶつかってしまうとボディが損傷し、何度もぶつかると、ついにはゲームオーバーになってしまうのだ。

かわいくてむずかしいパズルゲーム
DSデラックス#3にゃんぴ

■コンパイル
■☎082-263-6165
■12月14日発売予定

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	3,880円
ジャンル	パズル

メーカーより

またまたコンパイルからパズルゲームの登場です!! 8匹の猫から1匹を選び、風船を撃退しておうちに帰るというかんたんそうで、超ムズなゲーム。オリジナル面の募集もするから、みんなで応募してね。同時掲載はDSで大好評だった、ゲームアーツのサムシリーズ総集編! まだまだMSXのコンパイルは元気なのだ!!

DSデラックス#3に入っているパズルゲームがおもしろい。かわいい主人公の猫を操って、ステージにある風船をすべてわってバケツまで行くとクリア! はじめはかわいいだけのかんたんパズルかと思ったら、これがけっこうむずかしくて、腕におぼえのあるパズル少年少女は期待していいぞ。そのうえ、考えこんでいると耳をかいたりする猫のしぐさが、とってもかわいいので、見ているだけでもあきない、不思議なゲームだ。

全40面をクリアしてエンディングを迎えてしまっても、面エディタでパズルを作る楽しみが

1面はこんなステージ。猫は自分の身長の1.5倍のところまでジャンプできる

この8匹の猫のなかから好きな猫を選ぶ

残されている。しかも、「メーカーより」でもいってるけど、オリジナル面の募集をしているので、採用されればかなりいいものがもらえるみたい。採用作品はDSに掲載されるので、DSを買えば、まだまだ遊べて、1本で2度おいしい。

しぐさがけっこうかわいい

お話だけでもいいですか?

〈『MSフィールド機動戦士ガンダム』が速く動く!〉といってもturboRを持っている人しか、この技は使えないから注意。まず、ディスクを入れずに電源を入れて本体のBASICを立ちあげる。ここでゲームディスクを入れ、RUN"autoexec.bas"と打ちこみリターンキーを押すだけ。turboRユーザーの人はためしてみてね。

1本で3回楽しい美少女AVGだ！
DPS SG（ドリーム プログラム システム）

■アリスソフト
■☎07442-4-7855
■12月15日発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	アドベンチャー

メーカーより

美少女ゲームはグラフィックだぁ！なんとPC-98と同じ400ラインのグラフィックをMSX2で再現しました。400ラインなので漢字も見やすい。いつかはこのモードを使ってMSX2で最高のグラフィックをと、つねづね思っていたのが実現できて非常にうれしい。美少女ソフトがお好きな方は、絶対買ってね。

↑DPSの本体。中央のがカートリッジだ

DPS＝ドリーム・プログラム・システムは好きな夢を見るための機械のことだそうで、MSXみたいにカートリッジをかえるだけで、いろんな夢が見られるらしい。その夢のカートリッジがゲームのシナリオになっていて、夢とはいえエッチなことがプレイヤーの身につぎつぎとおこるというられしい仕組みになっているのだ。

←「家庭教師はステキなお仕事」ではこんなおいしいことができちゃう

シナリオは全部で3つあり、短めのかんたんなAVGなのでわりとラクにグラフィックがみられるようだ。家庭教師をしながら教え子とエッチしちゃう「家庭教師はステキなお仕事」、ナチスの将校になってフランス女をいたぶる「Fahnen Fliegen」、いきなり時代は飛んで戦国時代のお城が舞台の「信長の淫謀」、どれもきれいなグラフィックで美少女ソフトファンの必携（ひっけい）アイテムになることまちがいなし！

↑「信長の淫謀」はお城が舞台

なんだろな？
MSX-Datapack（データパック）

■アスキー
■☎03-486-8080
■12月発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX MSX 2/2+
RAM	16K
価　格	12,000円
ジャンル	資料

メーカーより

MSXでプログラミングをしているクリエイティブユーザーのみなさん、お待たせしました。このパッケージはMSX、MSX2、MSX2+の全仕様を網羅したマニュアルとサンプルプログラムが入ったフロッピーをまとめた、MSXプログラマのためのバイブルです。MSXのソフトウェア開発に必須のデータベースとしてご利用ください。

この『MSX-Datapack』は本とソフトとを一緒にして発売される。どちらかといえば本がメインでソフトはオマケという感じだ。内容はというと、プログラミングするときに欠かせないメモリマップ（ここの番地にはBASICがありますとか、ここからここの番地は空いてます自由に使ってくださいとか、メモリの構成が書かれている）やBIOS（ファンダムでおなじみのキーバッファをクリアしたり、の内蔵マシン語）の一覧などプログラムするうえで必要な仕様を800ページ以上にわたって解説している。

一方、ディスクには漢字ROMのアクセス方法、VDPのアクセス方法など、アイデアしだいでたくさんの利用方法が考えられるサンプルプログラムが入っている。

このソフトはプログラマのために作られているので、とてもわかりやすいとはいえないが、自分で市販ゲームなみのソフトを作りたい人にとっては必需品になるのではないだろうか。

最近ではMSXのプログラム関係の新しい本はあまり発売されていないから、BASICをクリアして、つぎのステップに進みたいプログラマはどうしたらいいのか困ってしまう。だけど、このソフトはそんなパワーユーザーをMSXの究極のプログラムへと導いてくれることだろう。

→VDPの走査線割り込みを使って、スクリーン0で中央を緑色に変えたところ。点数表示などに応用できそう

お話だけでもいいですか？

〈『コラムス』のMSX版が発売に！〉パズルゲームファンにうれしいお知らせ。ゲーセンなどでおなじみの、あの“コラムス”が発売されることになった。今月は締め切りの都合上、画面写真は間に合わなかったけど、発売は1か月後の12月14日の予定と、もうすぐだ。発売元は『夢幻戦士ヴァリス』などをつくった日本テレネット。年末は眠れない夜がつづきそうだね。

ソフトハウスのウチにもいわせてください 拡大版!!

今月はturboRが発売された直後なので、turboR関係の話をいろいろ聞いちゃった。なかにはオフレコの話もあったけど、各社ともいろいろ考えてるみたい。

光栄

『大航海時代』をプレイしているみなさん！ 耳よりな情報です!! 港の造船所に投資をすると工業価値が上がりますが、それを鬼のように続けてみてください。するとスゴイ船が造れるようになります。どんなにスゴイか……えっ、付録に載ってるの？(高)

ハル研究所

MSX2もturboRが登場してますますおもしろくなった……といったところで、ハル研は相変わらず苦しい旅を続けています。『ビバ・ラスベガス』は発売日が未定、未定でご迷惑をおかけしていますが、いつかリッパなソフトでお届けしますからね。(笠)

バンプレスト

バンプレストは、幅広いファンを持つ強力なマスコミキャラクタを中心に第1作『SDガンダムガチャポン戦士2カプセル戦記』に続くソフト展開を企画検討中です。とりあえず、turboRの今後の動向がどうなるのか気になるところではあります。(石川)

ファミリーソフト

『聖戦士ダンバイン』の開発が遅れて、年内の発売予定が……「ごめんなさい」今のうちにあやまっておこう。ちなみに『MSフィールド』が、turboR上でちょっと手を加えるだけで格段に速く動いた。詳しく知りたい人は108ページの欄外を見よ。(Y．K)

ハード

こりゃどうも。ハードです。寒くなってきましたねー。冬といえばコタツ。コタツといえば美少女♡ もう『いけないホリディ』と『アウトサイドストーリー』は買っていただけましたか？ うひょひょ。(歌って踊れるドット絵師・さっぽろモモコ)

ホット・ビィ

突然ですが今度、サイコロの不思議なシューティングパズル『パラメデス』を出します。かんたんなのに奥が深い。だから白熱、大興奮！ 対戦やトーナメントも楽しめて、とってもお得。タケル専用でクリスマスごろ発売の予定。楽しみに待っててね。(ゆきえ)

ポニーテールソフト

みなさま、長い間待たせちゃってごめんなさ～い。ついに『雀ボーグすずめ』が発売されたのだ！ 祝!! これで、編集部の電話におびえずに暮らせちゃうもんね。あ、電話が鳴っている。「ハイハイ。えっ、ポッキー2？」……。(まだまだ電話にびびる片山)

マイクロキャビン

さあ、いよいよ『サークII』の出番がやってくる！ 大変お待たせしております。もちろんturboR対応！ 専用ソフトではアクションゲーム『FRAY』がVRシステム2を搭載して新登場！ キャビンのソフトはおもしろいのがあたりまえだよ。(谷口)

ももの木はうす

ヘックシュン！ なんだか、今年も寒くなりそう。身体に気をつけようネ。こんどのピーチは、かぜにも負けないアドベンチャー『学園処刑人ラビットちゃん』がメイン。日本物産さんの『麻雀刺客』も秋の夜長の必須アイテムになりそうです。(安田桃子♡)

リバーヒルソフト

みんなturboRは手に入れたかな？ え、まだ!? いけない、すぐに手に入れなきゃ。そして『シード オブ ドラゴン』の予約もしておきなさい。忘れると、ハードが台無しになってしまう。なんてったってturboRにはこれがいちばん！(宮川)

追跡 COMING SOON『ティル・ナ・ノーグ』最新情報

今月の追跡COMING SOONは、発売の遅れている『ティル・ナ・ノーグ』についての情報なのだ。

5月号で第一報を載せて以来だから、なんとなんと7か月ぶりのこと。この間ずっとシステムソフトとはひんぱんに電話で連絡をとり開発状況を聞いていたのだが、決まってこういわれるのだ。

「PC-88版が完成すればMSX版もすぐに発売できる予定です」(システムソフト森本さん)

けれどもPC-88版の発売が遅れたためにMSX版も、そのあおりをくってしまっていたのだ。

ところがどっこい、このあいだ森本さんに電話したところ「近々サンプルを持って編集部におじゃまします」というこたえが返ってきた。ここに掲載した写真はもちろん、そのMSX版『ティル・ナ・ノーグ』の最新画面だ。このときいただいたサンプルでは、フィールドをかなり動きまわれるようになっていて、敵のモンスターと戦闘もできるというもの。このぶんだと発売も間近なのかな？

町のなかはこんなかんじ

占い所での会話シーン

待ってましたの戦闘シーン

「発売は年末を目標にしています」と森本さん。

そうそう、このゲームのウリのひとつにシナリオジェネレータシステムというのがある。これは、遊ぶまえにコンピュータにシナリオを作らせるというもの。これには30～40分もの時間がかかるんだそうだ。ちょっとながいかな!?

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

MSX 新作発売予定表

注意!! 今月より記号の一部が変わりました。
無印はMSX2/2+のソフト。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSX turboR専用。♪はMSX−MUSIC対応のソフト。
とくに注意書きのないソフトはすべてturboRで動作可能です。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、DはディスK版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
11月	9日	ディスクステーション12月号(D)/コンパイル/1,940円♪
	10日	電脳学園III トップをねらえ!(D)/ガイナックス/8,800円
	上旬	MIDIサウルス(R+D)/ビッツー/19,800円
	15日	スーパーピンクソックス(D)/ウェンディマガジン/4,800円♪
	中旬	野球道II(D:タケルでのみ販売)/日本クリエイト/8,800円♪
	中旬	アズユーライク やりたい放題3(D)/全流通/6,800円
	中旬	天使たちの午後・番外III(D)/ジャスト/8,800円
	22日	ピーチアップ7(D)/もものきはうす/3,800円♪
	22日	ミスティVol.6(D)/データウエスト/5,000円
	27日	F1道中記(D)/ナムコ/6,800円♪
	下旬	サークII(D)/マイクロキャビン/8,800円♪
	下旬	エクスタリアン(D)/ディー・オー/6,800円♪
	下旬	●ダンジョンハンター(R+プラスXターミネーターレーザー)/アスキー/9,800円
	26日	MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー⑧(本)/徳間書店/880円(税込)
12月	7日	エメラルド・ドラゴン(D)/バショウハウス、グローディア/8,800円♪
	7日	ディスクステーション1月号(D)/コンパイル/2,980円♪
	8日	MSX・FAN1月号(本)/徳間書店/価格未定
	上旬	●MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー⑧(D:タケルでのみ販売)/徳間書店/価格未定
	上旬	エルフ美少女アルバム(本)/徳間書店/価格未定
	上旬	★FRAY(フレイ)(D)/マイクロキャビン/7,800円
	上旬	FRAY(フレイ)(D)/マイクロキャビン/7,800円♪
	上旬	★MSX View(R+D)/アスキー/9,800円
	14日	DSデラックス#3 にゃんぴ(D)/コンパイル/3,980円♪
	14日	コラムス(D)/日本テレネット/価格未定♪
	15日	DPS SG(D)/アリスソフト/6,800円
	中旬	★シード オブ ドラゴン(D)/リバーヒルソフト/8,800円
	中旬	ウィザードリィ3(D)/アスキー/9,800円
	中旬	フリートコマンダーII 黄昏の海域(R)/アスキー/価格未定♪
	中旬	パラメデス(D:タケルでのみ販売)/ホット・ビィ/価格未定♪
	21日	銀河英雄伝説II(D)/ボーステック/9,800円♪
	下旬	ランペルール(R)/光栄/価格未定♪
	下旬	ランペルール(D)/光栄/価格未定♪
	?	ティル・ナ・ノーグ(D)/システムソフト/8,800円♪
	?	●MSX-Datapack(本+D)/アスキー/14,800円
91年1月	8日	MSX・FAN2月号(本)/徳間書店/価格未定
	12日	聖戦士ダンバイン(D)/ファミリーソフト/8,800円♪
	25日	ピーチアップ8(D)/もものきはうす/3,800円♪
	25日	ミスティVol.7(D)/データウエスト/5,000円

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
91年1月	?	花のももこ組(D)/日本物産/価格未定♪
	?	ドラゴン・ナイトII(D)/エルフ/7,800円
	?	ファンタジーIV(D)/スタークラフト/9,800円♪
	?	ランスII 反逆の少女たち(D)/アリスソフト/6,800円
2月以降と発売日未定		火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定
		斬 夜叉円舞曲(D)/ウルフチーム/価格未定♪
		RAY・GUN(D)/エルフ/6,800円
		提督の決断(R)/光栄/価格未定♪
		提督の決断(D)/光栄/価格未定♪
		雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円
		タッグ・オブ・ウォー(D)/ザイン・ソフト/価格未定
		麻雀悟空 天竺への道(R)/シャノアール/価格未定♪
		星の砂物語(D)/ディー・オー/6,800円♪
		倉庫番リベンジ(仮称)(D)/発売元未定/価格未定
		●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
		毎日がえっち(D)/ハート電子産業/7,200円♪
		ビバ・ラスベガス(D)/ハル研究所/価格未定
		シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/価格未定♪
		スコアサウルス(D)/ビッツー/価格未定
		無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)/ファミリーソフト/7,800円
		X・na(キサナ)(D)/フェアリーテール/6,800円
		イルミナ!(D)/カクテル・ソフト/6,800円
		エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス(D)/ブレイングレイ/価格未定
		ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/7,800円
		3Dプール(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
		エリート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定

この情報は10月24日現在のものです。

■ハード

発売予定日	商品名(商品内容)/メーカー名/予定価格
11月上旬	FS-A1ST(MSXturboR)/パナソニック/87,800円

FAN CLIP

turbo R用のゲームの可能性は今までの10倍くらいに広がった

タボちゃんの可能性②

奥のほうが中津さん、手前のほうが新田さん。タボちゃんなら音楽に10Kバイトくらいあげられると明るい笑い

MSX通で知られるマイクロキャビンのプログラマ中津泰彦さんと、人柄がメロディをつむぎだすミュージッククリエイター新田忠弘さんに会った。

明るくてはなやかできらきらしている『FRAY（フレイ）』の開発まっさいちゅうで、グラフィックデザイナー（末永仁志さん）は「いま2階で寝てます」（中津さん）という状況。昼の3時だ。

新田さんは『XAK II（サークツー）』の曲をすべて作り終えて、ようやくFRAYに全力投入しようとしていた。「自分としてはFRAYの曲のほうが好きですね。明るくて。どちらかというとFRAYのほうが自分の地を出している」（新田さん）。

地といえば、FRAYのグラフィックやイラストも担当者の地がそういうふうでなければできない、突き抜けたようなかわいらしさの輝きがある。

「デザイナーの趣味ですね。重要なキャラクタでは注文を出しますが、あとは自由に作ってもらっていますから」（中津さん）

FRAYは、当初MSX2用に進められ、特別にturboR、タボちゃん専用とは考えられていなかったのだそうだ。中津さんでさえタボちゃんに触ったのは7月だった。タボちゃんの将来について中津さんはこう語る。

「turboRの可能性？ CPUが5倍よくなり、メモリが4倍広くなった。5×4＝20倍とまではいかないまでも、作れるゲームの可能性が10倍は広がったといえるでしょう」

タボちゃん専用FRAYでは、100Kバイトのプログラムが RAMにずっといすわり、PCMデータ50Kバイト、シナリオ60KバイトもRAMに入れておける。だから、ディスクを読みこむことはほとんどないそうだ。数字を聞いただけでなんだか快適な予感がゾクゾクッと走る。

「turboRならシムシティやポピュラスやダンジョンマスターも移植できないはずがない。新しくソフトを開発するときもPC98で作るようなイメージでできそうです。CPUパワーを使って音楽をきめ細かくすることもできるし、画面の切り換えやグラフィック処理を速くするテクニックも可能なはずですよ」

MSXタボちゃんの未来は、FRAYのように明るい。

マイクロキャビンの自社ビル。欧文社名が柱のように立っているのがすごい

機械好きのIQの高い少年をそのままおとなにしてしまうと中津さんになりそう

どんな音源でもそれにしか表現できない音がある、というミュージッククリエイター新田さん

EDITORIAL WEATHER

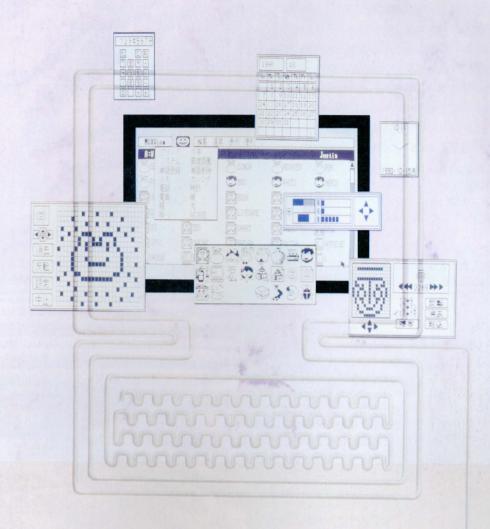
へへ例の話なんですが聞いてくれますか。わたしたちの編集部はおそらく1日じゅう仕事をしているのですが、そういうなかでもわりあい気を抜いちゃう時間帯というのがあるでしょ？ 頭が真空になってしまいそうな気分でボーッとしてるのですがそういうときにとつぜん思いがけない話を聞かされたりすることってよくあるんですね。たとえばこのところ太り気味の編集部Fくんがあるけだるい午後、ボーッとしていたら編集長が仕事の顔のまま、高度にプライベートなお話をしたんだそうです。どんな話かわたしは書きませんが明るい話です♡ もうその話を知っていたFはおどろかなかったそうですが、おめでとうございますとかのひと言でもいうべきだったかなとあとでとても後悔したそうです。ほんとうにFってマヌケですね。

次号1月号は 12月8日発売！

よく見ると回文になっている1991年にふさわしい愉快さで

AD INDEX

〈発売〉徳間書店 〈発行・編集〉徳間書店インターメディア株式会社■PUBLISHER＝栃窪宏男 ■EDITOR＝山森尚■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■EDITORIAL STAFF＝加藤久人＋鵜田洋志＋引田伸一＋福成雅英■ASSISTANT EDITORS＝川井田茂雄＋川尻淳史＋佐伯憲司＋鈴木伸一＋諸橋康一＋山本晃央＋渡辺庸■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝井沢俊二■EDITORIAL DESIGNERS＝井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE＋清水保邦＋井上美香■ILLUSTRATORS＝尾台誠＋しまづ★どんき＋中野カンフー／＋野見山つつじ＋南辰真＋成田保宏■COVER ARTIST＝佐藤任紀■COVER PHOTOGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石井浩道・崎山裕子・野ヶ峯千尋・井橋紀代子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵・富岡欣子〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

マウスに思想がある。

ウインドウに主張がある。

MSXとMSXユーザーの距離が、大幅に接近しました。本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス《GUI》を提供する【MSXView】、ついに登場。マウスを使ってアイコンウインドウを次々と選択。MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、将来性豊かなプラットホームです。さらに、テキストエディタ、グラフィックツール、プレゼンテーションツールなどのプログラムが付属。【MSXView】はMSXにGUIの思想と主張を与える、やさしい必須ソフトです。

MSXViewの特長…●マウスによる簡単操作が自慢／マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス／【MSXView】対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属／View TED：簡単な文書を作成するためのプログラムです。View DRAW：絵を描くためのプログラムです。PageBOOK：電子の本を作成したり、画面に表示させるためのプログラム群の総称です。

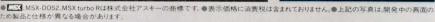
MSXturboR専用グラフィカルユーザーインターフェイス[エムエスエックス・ビュウ]

MSXView

対応機種：MSX turbo R専用　価格：9,800円（送料1,000円）

●パッケージ内容　システムディスク（3.5-2DD）
専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

●MSXViewが起動した画面です。

● MSX、MSX-DOS2、MSX turbo Rは株式会社アスキーの商標です。●表示価格に消費税は含まれておりません。●上記の写真は、開発中の画面のため製品と仕様が異なる場合があります。

【MSXView】は全国有名パソコンショップでお求めください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ●お問い合わせ先：営業本部 東京(03)486-8080 大阪(06)348-0018

株式会社アスキー

暗黒空間ヘルゲイトは、突如として北極点に出現し、そこから降臨した異形の侵略者は、次々と地上を破壊し、人類を殺戮していった。謎の侵略者たちから逃れるため、地下シェルターへと生き延びた人々は、必死の抵抗を続けたが、戦いは苦しく人類の滅亡も目前に迫っていた。しかし、その戦いのさなか、人々は、最後の要塞エアーズロックの奥深くで、不可思議な遺跡を発見する。そこには、伝説の「生命の仮面」を抱き眠る者があった。彼こそは、太古の守護神・竜の血を受け継ぐ者――永い眠りから目覚めたその時、彼の中の竜戦士の血が覚醒する。人々は、勝利の望みを彼に託し、侵略者との最後の攻防戦に挑む。特別作戦「オペレーション・シード オブ ドラゴン」の発動。それは、人類の運命をかけた竜戦士の戦いであった。

●竜戦士はモンスターを倒し、体の一部と能力を自らの体内に融合させ、体を変化させてパワーと能力を身につけることができる。
●モンスターは、全エリア120種類以上。各エリアに待ち受けるボスモンスターや随所に登場する超大型モンスターが竜戦士の行く手に立ちはだかる。
●竜戦士は「密林都市」「熱砂の神殿」「地下墓地」「空中要塞」「ネオ上海」と世界各地に点在するモンスターを封印し、最終目的地「ヘルゲイト」へと進んで行く。
●PCMによる迫力ある音声出力。さらにBGM全40曲は、R-MACSにより、FM音源の性能の限界に挑んだサウンドと、MIDI音源によるリアルなサウンドで演奏される。

※R-MACS(リバーヒルソフト・ミディ・アレンジメント&コンポーズ・システム)とは、製作過程をMIDIでトータル管理。作曲、編曲から、内蔵音源での音声作成、ゲームBGMの最終仕上げまでをプロミュージシャンの手で行える音楽製作システムです。

12月14日発売予定

3.5″-2DD(2枚組)
ジョイパッド対応
FM音源・MIDI音源対応
標準価格8,800円(税別)

専用

●ただいまスタッフを募集中です。詳しくは、人事担当・城内(しろうち)まで。
●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
☎092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は<トークインフォメーション>よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

「竜の末裔、ここに眠る。
帰還せしもの邪悪なれば、我は目覚め、迎え伐たん。
願わくば、我に永劫の眠りが与えられんことを。」
Seed of Dragon
シード オブ ドラゴン
竜の末裔
りゅう まつ えい

Panasonic
ターボRが、
MSXの楽しさを
加速する。
ターボRの実力①
新開発16ビット高速CPU
「R-800」搭載。ゲームも
ワープロも、グンと速い。
SEED OF DRAGON
開発元 リバーヒルソフト
11月末発売予定
フレイの大冒険
開発元 マイクロキャビン
11月末発売予定
ターボRの実力②
PCM録音/再生機能内蔵。なんと
MSXが、コトバをしゃべるのだ!
ターボRの実力③
MSX-DOS2搭載、メインRAM
256KB。これは驚異の頭脳だ。
NEW
これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍。しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機能など驚異の機能を満載。MSXをますます面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。
A1ST
パナソニック MSX turbo R パソコン
FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)
▶従来8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトもそのまま5〜6倍速で実行(当社比)▶さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載(MS-DOS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート。▶メインRAM 256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能。▶音声が録再できるPCM録再「デジトーク」機能。対応ソフトなら、登場人物の声も楽しめる。▶内蔵ワープロもスピードアップ。対話感覚で使える音声ガイド付。▶電子システム手帳対応(別売通信セット使用)
MSX turbo R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。
●MSX・日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOS R は米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱ ワープロ事業部営業部MXF係まで
MSX 400 夢をのせて400万台。
心を満たす先端技術――Human Electronics 松下電器産業株式会社
MSX・FAN 1990 DECEMBER 12月号
平成2年12月10日発行 第4巻第12号(通巻45号) 第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
特別定価520円(本体505円)
©徳間書店インターメディア 1990 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—12